
IV
GUÍA DEL
Salón del Manga
FICOMIC



BIENVENIDOS



Guía del IV Salón del Manga de Barcelona.
Del 30 de octubre al 1 de noviembre de 1998.

Director: Jordi Sánchez Navarro.
Relaciones internacionales y prensa: Alejandra Riera.
Secretaria: Pilar Gutiérrez.
Area de diseño: Sergi Doll.
Area de exposiciones: Cèsar Doll.
Asistente: Jacinto Ciprés.
Coordinación de los actos: Asociación Tomodachi.

Comité ejecutivo: Josep María Berenguer, Vicenç Campos, Laureano Domínguez, Jordi García Sempere, J.C. Gómez, Antonio Martín, Joan Navarro, Antonio Pérez, Carles Santamaría, Jesús Serna, Josep Solana, Joaquím Vega, Ferrán Velasco.

Patrocinadores:
Manga Films.
Planeta-DeAgostini.
Shingo Araki ha sido invitado con la colaboración de Inu Ediciones.
Concurso de karaoke, patrocinado por Continuará Comics.
Cosplay'98, patrocinado por Tonkam BCN.
Torneo *Tekken 3*, patrocinado por Centre Mail y Sony-PlayStation y organizado por el Club Otakus de Terrassa
Taller de manga, patrocinado por Escola de Còmic Joso.
Taller de animación, patrocinado por Fak D'Art.
Taller de Internet, patrocinado por Intercom.
Taller de maquetas, patrocinado por Chunichi Comics.

Imprime: Aleu, S.A.
Depósito legal: B-43400-1998
Edita: FICOMIC. Palau, 4, bajos. 08002 Barcelona.
Ilustración de portada y SDs: Núria Peris.
Montaje de la Guía: Diablito Red.

Bienvenidos a una nueva –la cuarta, ya– edición del Salón del Manga. Un año más, estamos dispuestos a ofrecer a todos los otakus -veteranos o principiantes- un montón de posibilidades de diversión relacionadas con el mundo del manga, el anime y el videojuego. En los tres días que dura el Salón, los miles de aficionados que pasarán por sus espacios encontrarán todas las novedades del sector -en la zona comercial- y varios espacios habilitados para el disfrute lúdico y cultural de los fans más exigentes. Torneos de vídeojuegos, charlas y conferencias, proyecciones, concursos de disfraces y de karaoke... el que no se divierta -o aprenda algo- es porque no quiere. Sólo nos queda agradecer el apoyo constante de los responsables de La Farga, de la gente de L'Hospitalet de Llobregat y del gran puñado de empresas que colaboran de forma para hacer posible el Salón del Manga.

SALA DE ACTOS

SALA DE VÍDEO

ESCENARIO

BIBLIOTECA

EXPOSICIÓN

TALLER ANIMACIÓN

INTERNET MAQUETAS FANZINES

FANZINES

TALLER MANGA

ESPACIO VÍDEO JUEGOS

31 | 25 | 24

30 | 29 | 28 | 23

27 | 22 | 21 | 20

26 | 19 | 18

EXPOSICIÓN SHINGO ARAKI

11

17 | 16 | 10 | 09

15 | 14 | 08 | 07

13 | 12 | 06

STAND S. ARAKI

05 | 04

03

02

01

BAR

CRUZ ROJA

PRENSA OFICINA FICOMIC

SALIDA

ENTRADA

LISTA DE EXPOSITORES

01 PLANETA-DeAGOSTINI
Aribau, 185 1°
08021 Barcelona

02 MANGA FILMS
Balmes, 243 Ático
08006 Barcelona

03 I-MAN
Parlament, 31
08015 Barcelona

04 MANGA TOY'S
Muns, 5
08902 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

05 ANTIFAZ CÒMIC, LLIBRERIA
Gran de Gràcia, 205
08012 Barcelona

06 CONTINUARÀ MANGAS, LLIBRERIA
Via Laietana, 29
08003 Barcelona

07 1000 EDITIONS
Ctra. Perelló, s/n
43513 Rasquera (Tarragona)

08 SAMURAI
Tánger, 76
08018 Barcelona

09 ESCOLA DE CÒMIC JOSO
Violant d'Hongria, 69
08028 Barcelona

10 INU-KAME
Tapioles, 35 Pral.
08004 Barcelona

11 CHUNICHI CÓMICS / HIKARI EDICIONES
Travessera de les Corts, 283
08014 Barcelona

12 EL BOLETÍN
Sardenya, 112 3° 4ª
08018 Barcelona

12 TORPEDO CÓMICS
Rossend Nobas, 13
08018 Barcelona

13 DIRAC, DISTRIBUCIONES
Perú, 160
08020 Barcelona

14 DOKAN
Bellaterra, 18-20
08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)

15 MARUKATSU
Galileo, 23-63 Local 5
08028 Barcelona

16 TONKAM BCN
Villarroel, 107
08011 Barcelona

17 UNCHI
Gran Via Corts Catalanes, 541
08930 Badalona (Barcelona)

18 MASTER HOBBY / JAPAN & STATES
Sant Marc, 25 L-1
08224 Terrassa (Barcelona)

19 CHOLLO GAMES
Arenal, 8 1° Local 21
28013 Madrid

20 UNIVERSAL, LLIBRERIA
Ronda Sant Antoni, 9
08011 Barcelona

21 BELMY TRADING
Magí Albert Casanyes,10
08870 Sitges (Barcelona)

22 CÓMICS AVENTURA, LLIBRERIA
Guipúscoa, 13
08018 Barcelona

23 NORMA EDITORIAL
Passeig de Sant Joan, 22
08010 Barcelona

24 EDICIONES LA CÚPULA
Pl. Beates, 3 Ent.
08003 Barcelona

25 GAME PLAYERS
Escocia,15-29. Tda. 3° A
08016 Barcelona

26 FICOMIC
Palau, 4 Bajos
08002 Barcelona

27 COSMIC
Castillejos, 272 Bajos
08025 Barcelona

28-30 TOT JOCS DISTRIBUCIONES
Mallorca, 636 Local 10
08020 Barcelona

29 EDICIONES GLÉNAT
Castillejos, 228 1° 2ª
08013 Barcelona

31 OTAKULAND
Antonio Ulloa, 28
28011 Madrid

FAK D'ART
Muntaner, 401 Ent.
08006 Barcelona

FANZINES:

ALIEN GRAPHIC COMPANY
Guipúscoa, 13 3° 1ª
08018 Barcelona

AMANIACO
Felip II, 281 2° 4ª
08016 Barcelona

BARZELONA-CÒMICS
Apartat de Correus 1024
08080 Barcelona

DOKI DOKI
Sant Llorenç, 20
08202 Sabadel (Barcelona)

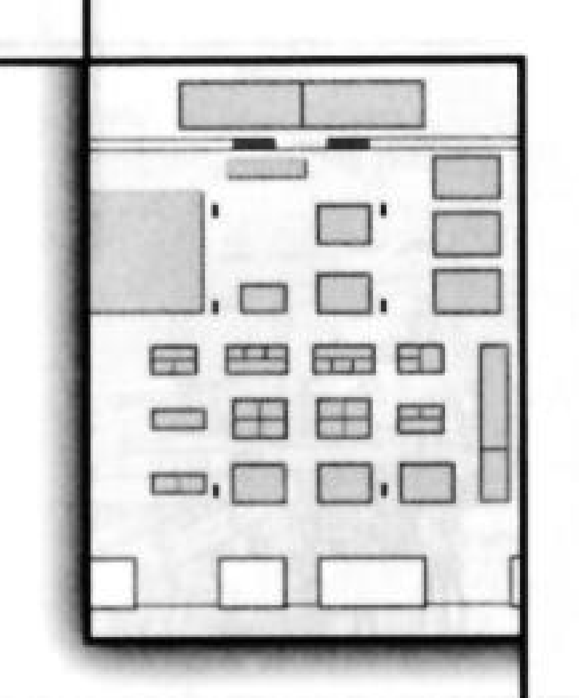
EL HOMBRE MOSCA
Apartado de Correos 1468
50080 Zaragoza

H STUDIOS
Taberna, 3 3° B
28230 Las Rozas (Madrid)

¡HOLA! KE TAL?
Pintor Sorolla, 31
08232 Viladecavalls (Barcelona)

M.L.L. - MAILING LIST DE LUCHA
Balmes, 222 4° 2ª
08006 Barcelona

M.L.M. - MAILING LIST DE MANGA
C/ 12, n° 12, Apto. 11
08860 Castelldefels (Barcelona)



INSTRUCCIONES DE USO DEL SALÓN DEL MANGA

PARA ENTRAR...

¡...Compra la entrada! Si sales del Salón y quieres volver más tarde, haz que te sellen la mano en la salida.

PARA CONSEGUIR UNA FIRMA...

...Entérate de cuándo empieza la sesión -hay carteles en los stands-... ¡Y llega un buen rato antes! Si no, te expones a quedarte sin firma. No vale ir por los pasillos "al asalto" de cualquiera que encuentres. Para eso están las sesiones. Respeta la cola, y no empujes y alborotes, o el autor se agobiará mucho -y firmará menos. Si hay mucha cola, no atosigues pidiendo que te dibujen de todo y te firmen mil tebeos: si lo haces, otras personas se quedarán sin. Si traes cualquier papel para que te hagan un dibujo, quedará fatal: si realmente valoras a ese dibujante ¿no merece la pena comprar su tebeo?

PARA VISITAR EDITORES Y OFRECER TUS ORIGINALES...

...Entérate de con quién tienes que hablar, y cuándo puedes enseñarle tu carpeta. Asegúrate de que esa editorial puede estar interesada en tus dibujos - no ofrezcas álbums a color donde editen tebeos en blanco y negro. Enséñale al editor sólo lo mejor de tu trabajo, y sé un poco autocrítico. El editor no es como tus amigos: te dirá exactamente lo que vea; si le escuchas, tu trabajo mejorará.

EN LAS MESAS REDONDAS...

...Recuerda que eres un espectador, y no un ponente. El público puede participar, siempre por turno, pero lo que digas ha de ser breve y relacionado con la discusión. ¿Cuántas veces no te has reido viendo a uno de esos "plomos" que no sueltan el micrófono y empiezan a explicar su vida?

EN LA SALA DE VÍDEO...

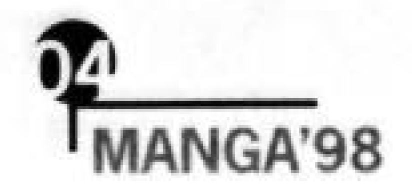
¡...Silencio! Aunque esté en japonés, muchos lo escucharán. Llega siempre un poco antes de la sesión; además, suele haber cola, y nadie quiere quedarse fuera. Recuerda: aunque la pantalla sea pequeña, es como el cine.

EN LOS TALLERES Y CONCURSOS...

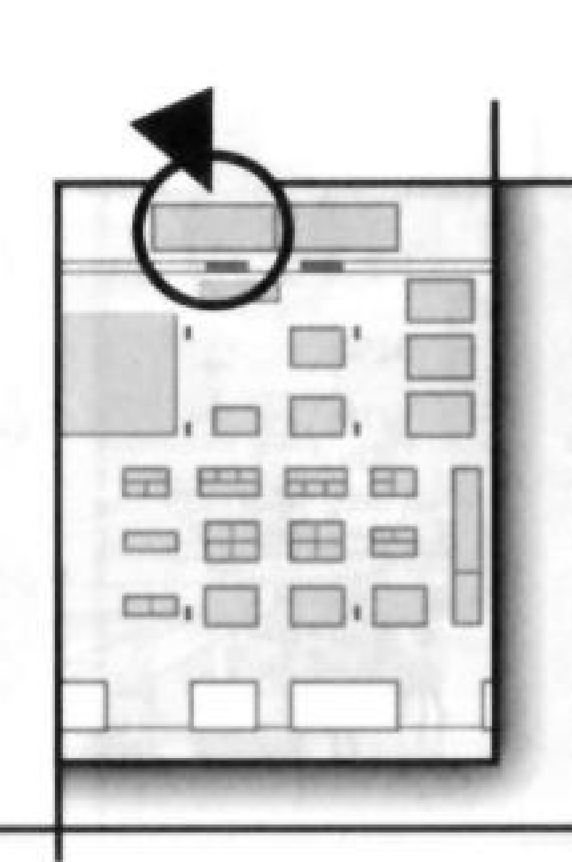
...Lee bien las bases para ver si puedes participar, si hay que rellenar una inscripción, como en el concurso de disfraces, etc. No querrás acudir disfrazado de Godzilla sólo para descubrir que este año no hay "categoria de monstruos legendarios".

PARA SER UN VISITANTE EJEMPLAR...

...Tienes que recordar que no sólo tú, sino miles de personas van a visitar el Salón. Suele haber muchas colas -entrada, stands, firmas- y muchos agobios y si te haces notar por intentar colarte, montar un lio, etc., dejaras un recuerdo "imborrable". Pásalo bien: el buen otaku, amigos, es el otaku que se divierte sin molestar a los demás.



SALA DE ACTOS



Este año el Salón del Manga ha intentado dar un pequeño giro a la programación de la Sala de actos. Las actividades previstas pretenden ser más interactivas, más participativas que en otras ediciones. Para ello, hemos preparado proyecciones, presentaciones audiovisuales, debates y alguna que otra sorpresa. No dudéis un momento en visitar la Sala de actos y seguir muy de cerca sus actividades. La Sala está situada en el primer piso de La Farga; se accede por las escaleras del fondo.

VIERNES, 30 DE OCTUBRE

12:00 A 14:00

CÓMO APARECE UN MANGA EN ESPAÑA

Retrospectiva sobre los muchos pasos que hay que seguir para publicar un cómic japonés en España, desde localizar y estudiar el material hasta el difícil proceso de occidentalización. Se realizará con apoyo visual.

Moderador: Jordi Vall.

Invitados: Juan Carlos Gómez (Estudio Phoenix); Daniel Barbero (Ediciones Glénat); Armand Zoroa (Norma Editorial).

17:00 A 18:00

MI VIAJE A JAPÓN

Exposición y debate que contará con varios aficionados y profesionales que han realizado viajes a Japón como turistas o por motivos laborales, donde cada uno explicará sus experiencias en ese lejano país.

Moderador: Jaime Reguart.

Invitados: Nuria Teuler (Studio Inu); Jaime Ortega (Arait Multimedia); Jordi Vall (Correero de *Neko*); Mario Gómez (*Generación Manga*).

18:30 A 20:00

MALA PRENSA

Debate que tratará sobre la presencia del mundo del manga y el anime en los medios de comunicación españoles, desde los tiempos de *Mazinger Z* hasta el caso *Pokemon*. Se entregará un pequeño dossier con ejemplos y notas de prensa.

Moderador: Rafael Gallardo.

Invitados: Alberto Daniel Prieto. (Periodista de la sección de sociedad de *El Mundo del Siglo XXI*); Jose Antonio de Luna (Manga Films); Nuria Teuler (Estudio Inu); Jordi Sánchez. (Ficomic); Lázaro Muñoz. (Colaborador de *Neko* y *Dokan*).







SÁBADO, 31 DE OCTUBRE

11:00 A 13:00

PRESENTACIONES

Presentación de novedades de Planeta-DeAgostini, Norma Editorial, Ed. Glénat, Manga Video, La Cúpula, Selecta Vision, Berséker, Studio Inu.

13:00 A 14:00

RUEDA DE PRENSA CON SHINGO ARAKI.

Charla con Shingo Araki, el famoso animador japonés, que ha trabajado en multitud de series miticas, como *Jungle taitei* o *Saint Seiya,* durante su dilatada carrera. Se contará con un traductor y el público tendrá un turno de preguntas.

16:30 A 18:00

DOBLADORES.

Participarán varios representantes del mundo del doblaje relacionados con la animación japonesa. Habrá doblaje en vivo (si se dejan).

Moderador: Rafael Gallardo.

Invitados: Eduardo Gutiérrez (Director de doblaje de *Johny y sus amigos,* y voz de Johny); Amalia Cantarero (Voz de Miki en *Marmalade Boy*).

18:00 A 19:00

¿POR QUÉ A LAS CHICAS NOS GUSTA MÁS EL MANGA QUE OTROS TIPOS DE CÓMIC?

Debate compuesto por profesionales y aficionadas del sexo femenino.

Moderador: Anabel Espada.

Invitados: Nuria Teuler (Studio Inu); Mary Molina (*Dokan*); Laia Codina (Dibujante); Alessandra Moura (Traductora).

DOMINGO, 1 DE NOVIEMBRE

11:30 A 13:00

SOY RARO.

Proyección y posterior comentario y debate de un video de una hora de duración realizado por la Asociación Tomodachi sobre aficionados al manga y al anime: sus gustos, experiencias, anécdotas, etc.

Presentado por Lázaro Muñoz.

16:00 A 17:30

MAKING OFF ANIME.

Esta muestra contará cuáles son los pasos de la realización de una película de animación. Se contará con varios expertos en el tema, y se proyectarán algunos fragmentos de los *making off* de *Mononoke Hime* y *Ghost in the Shell.*

Moderador: Rafael Gallardo.

Invitados: José Antonio de Luna (Manga Video); Victor Sánchez (Animador).

El domingo 1 de noviembre se celebrará también una conferencia especial en la Sala de video.

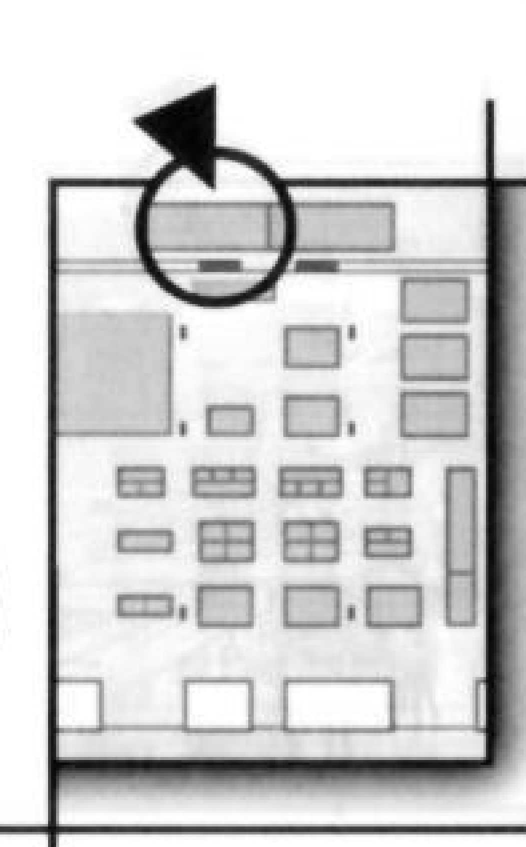
10:00 A 14:30

ESPECIAL ESTUDIO GHIBLI

Un repaso a todas las obras del estudio de animación más prestigioso de Japón y a sus nuevos proyectos, terminando con la proyección de su última y aclamada película *Mononoke Hime,* subtitulada al español por EGO Films.

Dirigido por Jaime Reguart, autor de la *Sección Ghibli* en la revista *Neko.*

NOVEDADES MANGA Y VÍDEO



CAMALEÓN EDICIONES



Boum!
Carlos Javier Olivares
112 pág.
Muchos adolescentes se creen semidioses, pero en el caso de William Martin, va en serio. Como Martin desconoce sus origenes, su vida se complica rápidamente. Este tomo recopila el material aparecido de esta popular serie, incluyendo dibujos inéditos.

DUDE

Templarios nº1 (de 4)
Nacho Fernández y Eduardo Alpuente
16 pág. - 150 ptas.



En un mundo paralelo, la orden de los templarios, monjes guerreros dedicados a salvar el mundo, están preparando una misteriosa ceremonia que deberá llevarse a cabo antes del fin del milenio. La última esperanza de salvación es un muchacho, descendiente de un templario renegado...

MANGA VÍDEO

Phantom Quest
Dirección: Koichi Chiyaki. Diseño de personajes: Morio Asaka.
Mad House
2 episodios - 1.995 ptas.
Ayaka es la presidenta de una empresa dedicada al negocio de la caza de fantasmas. Sus empleados son tan poderosos como extravagantes, empezando con el espiritu de un monje y acabando con una colegiala con poder sobre el fuego. Pero el de cazafantasmas es un oficio peligroso.



NORMA EDITORIAL

Kamikaze nº1 (de 3)
Satoshi Shiki
96 pág. - 675 ptas.
El clan Kegai no tami es un extraordinario grupo de personas que posee el poder de dominar los elementos. Su único problema es encontrar a la misteriosa "mujer de agua". La situación se complica cuando el joven Kamuro, un extraño al clan que también tiene poderes, parece localizarla.

Nadesico nº1 (de 4)
Kia Asamiya
80 pág. - 850 ptas.



La última obra de Kia Asamiya. La humanidad ha colonizado ya los planetas





del sistema solar, pero no ha superado sus problemas: la Tierra está en guerra con los habitantes de Júpiter. En ella participa la Nadesico, lo último en cruceros espaciales, con una tripulación muy, muy extravagante...

La Caliente Nagi II nº1 (de 3)
Makoto Fujisaki
64 pág. - 450 ptas.
En esta segunda parte volvemos a encontrar a nuestra amiga Nagi y a su novio Amamori, más obsesionado que nunca por probar todo tipo de perversiones sexuales. Para rizar el rizo, se les une otra pareja con la misma afición.

PLANETA-DEAGOSTINI

DR Files
David Ramirez
40 pág. - 295 ptas.



Los agentes Focs Malder y Escali tienen un nuevo caso: investigar las primeras incursiones de David Ramirez en el mundo del manga. Participaciones en concursos, experiencias geológicas y autobiografias desmadradas componen este singular recopilatorio. Contiene material inédito.

Dragon Ball Z Anime Comic nº1 (de 6)
Garlic Junior Inmortal 1ªParte. Esta nueva colección recoge las aventuras cinematográficas de Son Goku, Son Gohan y sus compañeros, en forma de anime comic, con imágenes directamente extraidas de las peliculas de la popular saga y convertidas en un comic. En este número, la primera parte de *Garlic Junior Inmortal.*

Marmalade Boy nº1 (de 8)
Wataru Yoshizumi
192 pág. - 1.200 ptas.
La vida de Miki da un giro radical cuando sus padres deciden divorciarse, intercambiar pareja con otro matrimonio y vivir todos juntos,. Un manga lleno de humor, sentimientos y problemas adolescentes cuya serie de televisión se emite como *La familia crece.*

Steam Detectives nº1 (de 8)
Kia Asamiya
96 pág. - 595 ptas.
En Steam City, la espesa niebla de las máquinas de vapor ha hecho que el índice de delincuencia se dispare. Pero un joven detective está dispuesto a todo para limpiar las calles: junto a la bella enfermera Rin Rin, Narutaki se enfrentará a los delincuentes que pueblan su ciudad.

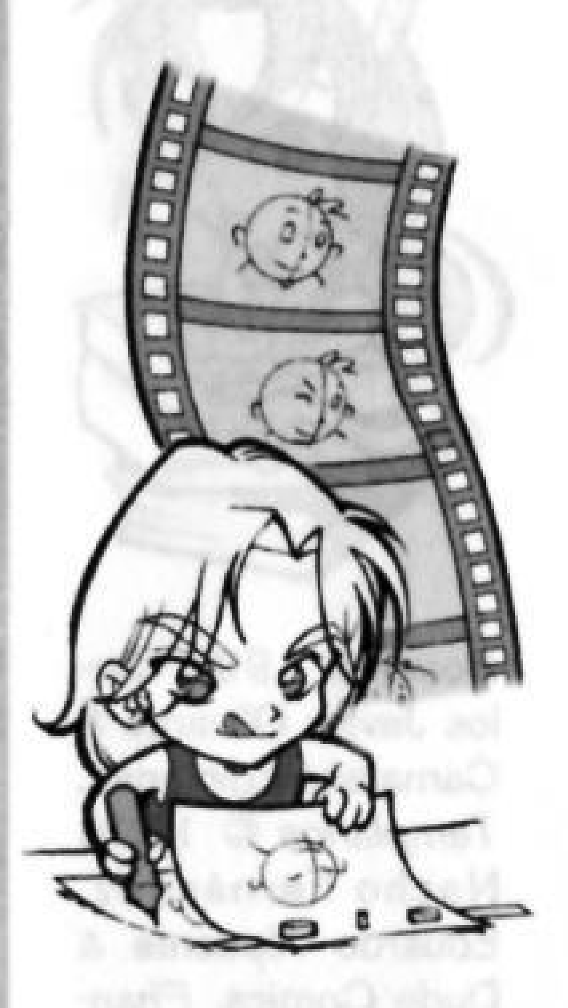
Star Wars nº1 (de 12)
Hisao Tamaki
88 pág. - 595 ptas.
¿Quién no conoce la trilogia de ciencia ficción más famosa? En este manga, dibujado por varios autores, encontramos la adaptación de las tres peliculas de George Lucas con el dinamismo del mejor manga y una fidelidad digna del fan más acérrimo.

STUDIO INU

eSeDé GeTé
David Ramirez
32 pág. - 325 ptas.

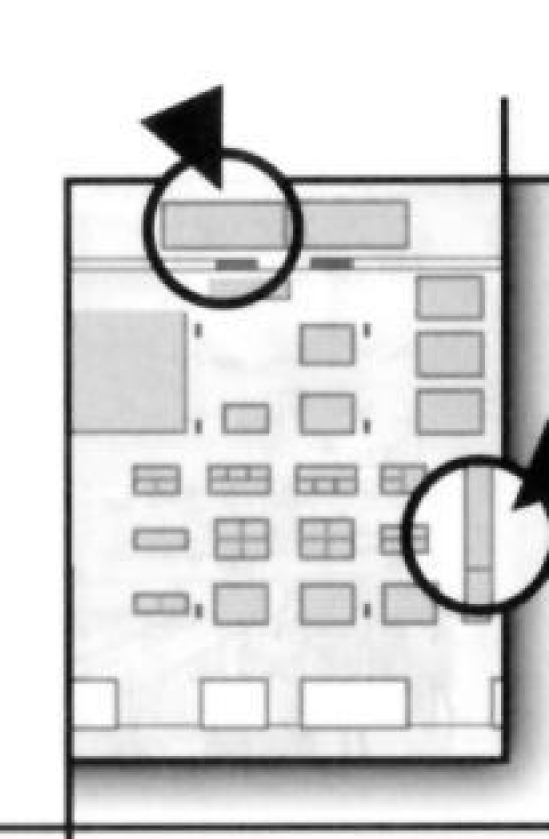


Las geniales tiras del no menos genial D.R. para la revista *Kame* recopiladas en un comic-book, con siete páginas inéditas, portadillas, dibujitos, gracia y simpatia por arrobas.





SHINGO ARAKI



Shingo Araki (Aishi, 1939), forma parte de la primera generación de animadores japoneses. Empezó a colaborar en la prestigiosa Tezuka Production, trabajando como animador en producciones como *Jungle taitei* (*El rey león*, 1965) y *Ribbon no kishi* (*Chopi y la princesa*, 1967). Trabajó sucesivamente en productoras como la Tokyo Movie Shinsha, en series como *Attack Number 1* (*La panda de Julia,* 1969), para Mushi, en *Ashita no Joe* (*El campeón*, 1970) o para Toei Doga, en *Babel nisei* (1973).

Pasó progresivamente de animador a diseñador de personajes, con productos como los clásicos de Go Nagai *Cutey Honey* (Toei Doga, 1973) y *Devilman* (Toei Doga, 1972). En 1975, Shingo Araki y su asistente Michi Himeno fundaron su propio estudio de animación, Araki Productions. Este estudio ha trabajado para muchas productoras y ha participado en series como *Ufo robot Grandizer* (Toei Doga, 1975), *Wakusei robot danguard ace* (Toei, 1977), *Shin kyojin no hoshi* (Tokyo Movie Shinsha, 1977), *Lupin sansei* (Tokyo Movie Shinsha 1977), *Versailles no bara* (Tokyo Movie Shinsha, 1979), *Uchu densetsu Ulises 31* (Tokyo Movie Shinsha, 1988), *Ai shite night* (*Bésame Licia*, Toei, 1983), *Meitantei Holmes* (Tokyo Movie Shinsha, 1984) o *Mapple Town monogatari* (*La aldea del arce*, Toei, 1987).

Shingo Araki ha conseguido especial reconocimiento entre los fans españoles por su trabajo en *Saint Seiya* (*Los caballeros del zodiaco*, Bandai y Toei, 1986). Esta popular serie de aventu-





FIRMAS

El señor Shingo Araki realizará varias sesiones de firmas en el stand que se ha habilitado para ello. En ellas dedicará reproducciones de las cuatro ilustraciones originales a color de *Saint Seiya* y de *Shoot!* que ha preparado para la ocasión. El señor Araki no dibujará personajes, pero si dedicará reproducciones de estas cuatro ilustraciones a cuantos fans lo soliciten.

EXPOSICIÓN

Con material facilitado por Studio Inu, Enric Piñeiro y el propio Shingo Araki, se ha montado una pequeña exposición que los fans podrán admirar justo al lado del Stand de firmas.

01- *Ufo robot Grandizer* © 1975 Dynamic Kikau/TV Asahi/Toei Doga. La serie de anime basada en el manga de Go Nagai



ras mitológicas, basada en el manga de Masami Kurumada, hizo furor entre los espectadores japoneses, españoles, sudamericanos... Esta serie de 114 episodios, emitida en Japón entre 1986 y 1989, cuenta con guiones de Takaota Koyama, dirección de Kozo Morishita, Masayuki Arehi y Tomoharu Katsumata y diseño de personajes de Shingo Araki y Michi Himeno. Su trabajo se considera especialmente importante por la dificultad de adaptar el manga de Kurumada, con un dibujo muy clásico y estático, a las dificiles exigencias gráficas de una serie de acción.

Entre los últimos trabajos de Shingo Araki destacan las series de televisión *Shoot!* y *Gulliver Boy* y las OVAs *Babel nisei* y *Aoki densetsu.*

ENTREVISTA SHINGO ARAKI

Entrevista realizada por Studio Inu

¿Cómo empezó su carrera en el mundo de la animación?

Después de trabajar casi siete años como un ilustrador semi-profesional, empecé como animador de *Jungle taitei* en Mushi Production. Por aquel entonces habia alli muchos ilustradores y dibujantes de manga que se hicieron animadores. Actualmente, la mayoria de nuevos animadores vienen de las escuelas de animación.



02- *Devilman* © Go Nagai/Dynamic Kikaku. El trabajo del Sr. Araki destaca especialmente en sus muchas colaboraciones con Go Nagai y Dynamic Planning.

¿Ha cambiado mucho el mundo de la animación desde entonces?

En la època de *Babel nisei* y *Cutey Honey* me encargué yo sólo de la mayoria de los diseños de personajes, de la formación y supervisión del *story-board* y de la dirección de animación. Era muy duro, pero me sentia plenamente realizado cuando terminábamos todo el trabajo de animación. Ahora, las tareas están repartidas entre muchos profesionales, y cada uno de ellos se encarga de su especialidad.

¿Conoce usted el éxito internacional de* Saint Seiya*, en España, Francia y en otros países?

Todos los animadores estamos muy agradecidos por el apoyo de los aficionados españoles al anime. En Japón también hay mucha gente que desea la continuación de *Saint Seiya.*

¿Hay alguno de sus trabajos en el mundo de la animación del que se sienta especialmente satisfecho?

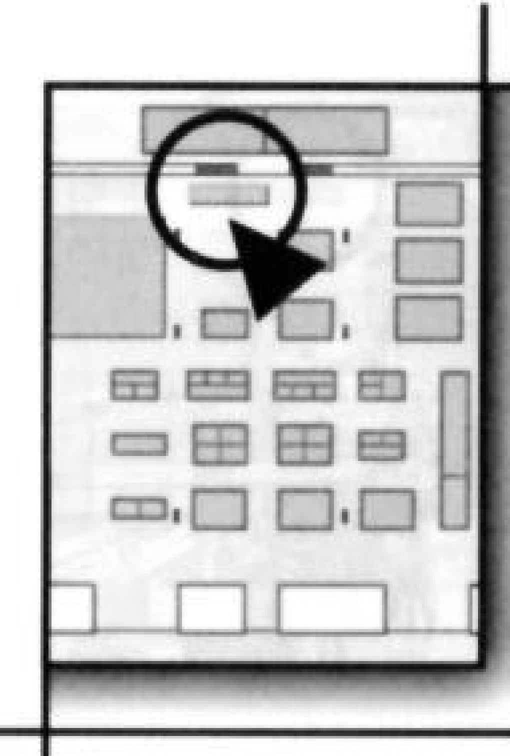
Particularmente, me gustan mucho las escenas de la confrontación entre Hyuma y Hanagata de *Kyojin no hoshi* y el episodio del gigante Gouriki de *Babel nisei...* Hay más escenas que me gustan, pero todas tienen partes de las que no estoy satisfecho.

¿Qué siente al saber que tan lejos como en España hay gente interesada en su trabajo?

Me sorprende mucho, estoy verdaderamente contento de haber estado dibujando y realizando diseños de personajes durante casi treinta años. ¡¡Deseo verles pronto!!



ESCENARIO COSPLAY



Una de las imágenes indelebles del último Salón del Manga fue la primera edición del Cosplay o concurso de disfraces. Este año repetimos con nuevos ánimos y con un escenario para desfilar. Ahora os toca a vosotros: dejad la timidez en casa, coged hilo, aguja o un cubo de agua -lo que importa es la imaginación- y venid disfrazados de lo primero que se os ocurra. Entraréis gratis.

Para participar en el Cosplay'98 sólo tenéis que ir disfrazados y rellenar la papeleta de inscripción que encontraréis en el propio Salón. Una vez rellenada, entregadla a la organización y ya está. Tan sólo os queda practicar vuestras habilidades como modelos y practicar un poco la pasarela para desfilar el sábado por la tarde. Y recordad que, sólo por presentaros disfrazados, el sábado 31 tenéis entrada libre al Salón del Manga.



1er PREMIO. MEJOR DISFRAZ INDIVIDUAL (PREMIO AL VALOR).

Premio: Un vídeo multisistema.

2º PREMIO. MEJOR GRUPO DE GENTE DISFRAZADA DE ALGO RECONOCIBLE.

Premio: Un lote de productos manga.

3er PREMIO. MEJOR PERSONAJE DE *EVANGELION* (TAMBIÉN VALEN HUMANOS).

Premio: Un lote de productos manga.

4º PREMIO. MEJOR DISFRAZ NO MANGA (MEJOR NO VENIR VESTIDOS DE ÉPOCA).

Premio: Un lote de productos manga.

5º PREMIO. MEJOR MASCOTA (NO CONFUNDIR CON EL CURSO DE LA PÁG. 17).

Premio: Un lote de productos manga.

6º PREMIO. EL DISFRAZ MÁS SEXY (TAMBIÉN VALEN CHICOS).

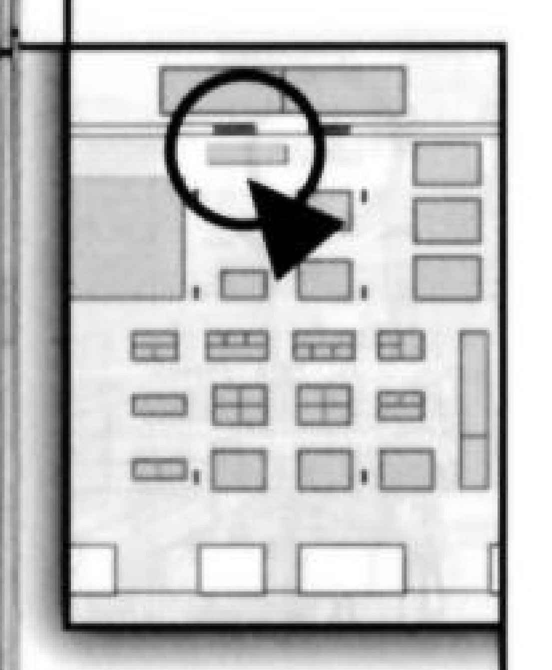
Premio: Un lote de productos manga.



01- Estos son algunos de los ganadores de la pasada edición del Cosplay.

HORARIO DE LA FINAL
Sábado 21 de octubre
19:00 a 20:00





ESCENARIO KARAOKE

Este año se ha pensado ampliar las actividades "físicas" del Salón con un karaoke libre y un concurso de karaoke, patrocinados por Continuará Comics.

A estas alturas no hace falta explicar qué es el karaoke. Esta actividad que se ha popularizado mucho estos último años en Occidente, se importó en su día de Oriente, y tiene en Japón a sus aficionados más adictos.

El karaoke del Salón del Manga se dividirá en dos partes. Por una parte, el karaoke libre, en el que los asistentes podrán emular a las *idol singers* más populares, o interpretar el *opening* de su anime favorito. La segunda parte será el concurso en el que se buscará al aficionado o grupo de aficionados que mejor dé el cante. El viernes y el sábado habrá una serie de eliminatorias, en las que se podrá participar previa inscripción en el propio Salón y en las que estará presente un jurado de especialistas. Estas eliminatorias servirán para elegir a los finalistas, que el sábado, a partir de las 17:00, tendrán que competir por el titulo del Raphael del mundo del anime.

Tendréis a vuestra disposición a un animador que os ayudará a no desentonar demasiado. Habrá un total de ocho premios que intentarán recompensar no sólo al mejor cantante sino también al más simpático, al peor vestido etc...

CANCIONES DISPONIBLES

DETECTIVE CONAN. *Mune ga doki doki.*

DR. SLUMP. *Kao ga dekai.*

DRAGON BALL GT. *Dan dan kokoro hikareteku.*

DRAGON BALL Z. *Boku wa tenshi data. We Gotta' Power.*

FUSHIGI YUUGI. *Itooshii hito no tameni. Tokimeki no doukasen. Winner.*

GUNBUSTER. *Top o nerae! Gunbuster Opening.*

KIMAGURE ORANGE ROAD. *I Just Dance in the Sweet Memories. Yasashii Yerashi.*

MACROSS. *Ai oboete imasuka. Macross. O G Love.*

MAGIC KNIGHT RAYEARTH. *Kirai ni narenai. Itsuka Tenshi ni nareru. La la ba i - yasashikudakete. Shojoyo, taishiwodake. Soyokaze no Sonatine.*

MARMALADE BOY. *Egao ni ai tai.*

NADESICO. *Watashi rashiku.You get to burning.*

SAILOR MOON. *Sailor Moon Super S: Morning Moon densetsu (pelicula). Sailor Stars Opening. Sailor Moon: Moonlight Densetsu. Sailor Moon: Moon Revenge.*

SHIN SEIKI EVANGELION. *Death & Rebirth. Fly me to the moon. Tamashii no rufuran. Zankokuna tenshi no these.*

SLAYERS. *Get Along. Otomenoinori.*

STREET FIGHTER II V. *Don't Cry For Me, Ken. Kaze fuiteru.*

X JAPAN. *Forever Love.*

YAIBA. *Shinchigaku naki tataka.Yuuki ga areba.*





1er PREMIO. MEJOR INTÉRPRETE (O INTÉRPRETES)

Premio: Lote de 5 CDs, un juego de 5 peluches de *Dr. Slump*, un juguete de *Doraemon,* dos juguetes de *Lamu,* 4 CD-single y un *cel* de *Ranma 1/2.*

2º PREMIO. CASI EL MEJOR INTÉRPRETE (O INTÉRPRETES)

Premio: Lote de 4 CDs, un juego de 3 peluches de Dr. Slump, un juguete de Doraemon, un juguete de Lamu, un *art book*, una camiseta de Ranma 1/2 y un *laser-disc.*

3er PREMIO. NO ES EL MEJOR INTÉRPRETE (O INTÉRPRETES) PERO SÍ EL MÁS SIMPÁTICO.

Premio: Lote de 3 CDs, un juego de 2 peluches de *Dr. Slump*, un juguete de *Doraemon*, un juguete de *Lamu*, un *art-book*, 3 *shitajikis* y una camiseta de *Ranma 1/2.*

4º PREMIO. A LA MEJOR COREOGRAFÍA.

Premio: Lote de 2 CDs, un peluche de *Dr. Slump*, un juguete de *Doraemon*, un *art-book* y una figura de *Evangelion.*

5º PREMIO. AL MAYOR DESPARPAJO.

Premio: Lote de 2 CDs, un peluche de *Dr. Slump*, un juguete de *Doraemon* y, un *art-book.*

6º PREMIO. A LA MEJOR DICCIÓN JAPONESA, ENTONE MÁS O MENOS.

Premio: Lote de 2 CDs, un peluche de *Dr. Slump* y un juguete de *Doraemon.*

7º PREMIO. OTRO PREMIO A LA SIMPATÍA (PERO MENOS QUE EN EL 3er PREMIO)

Premio: Lote de 2 CDs y un peluche de *Dr. Slump.*

8º PREMIO. NO ES EL MEJOR INTÉRPRETE (O INTÉRPRETES), TAMPOCO EL MÁS SIMPÁTICO, NI SIQUIERA TIENE ACENTO JAPONÉS, PERO LE HA PUESTO MUCHA VOLUNTAD.

Premio: Lote de 2 CDs.

PROGRAMA

Viernes 30 de octubre
10: 00 a 12:00 Karaoke libre
12: 00 a 13:00 Selección karaoke

17: 00 a 18:00 Selección karaoke
18: 00 a 19:00 Karaoke libre

Sábado 31 de octubre
10: 00 a 11:00 Karaoke libre
11: 00 a 13:00 Selección karaoke

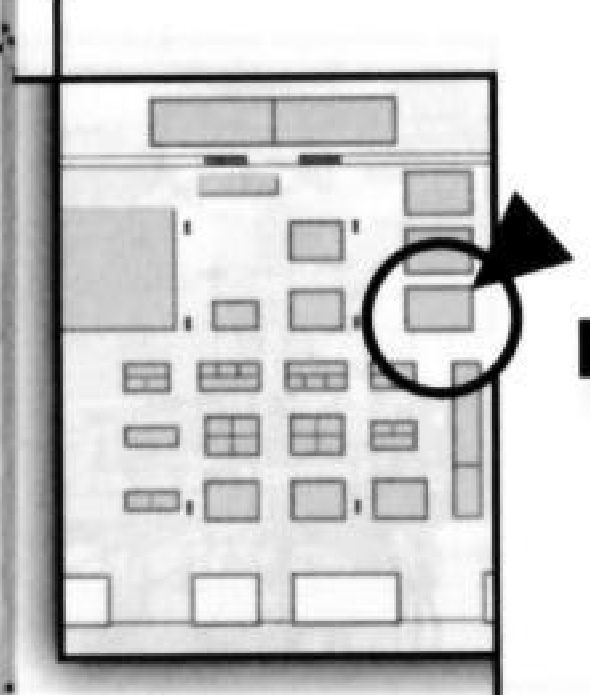
15: 00 a 17:00 Karaoke libre
17: 00 a 18:30 Final del concurso de karaoke.

Domingo 1 de noviembre
10: 00 a 11:00 Karaoke libre

17: 00 a 19:00 Karaoke libre

01- El año pasado hubo un karaoke casero realizado en el stand de una Mailing List de manga en Internet.





TORNEO TEKKEN 3



El patrocinio de Centre Mail, Sony y el Club de Otakus de Terrassa ha permitido poner a disposición de los asistentes consolas PlayStation con los más innovadores juegos de lucha. Además, se realizará un Torneo del popular *Tekken 3*.

PROGRAMA

Viernes 30 de octubre
Juego libre. Todos los asistentes al Salón podrán jugar libremente a los juegos disponibles en las videoconsolas: lucha, deporte, carreras, plataformas y aventuras gráficas.

Sábado 31 de noviembre
Torneo de *Tekken 3*. El Torneo de juegos de lucha se jugará mediante sistema de eliminatoria simple entre todos los inscritos: dos juegan, uno se clasifica.

Domingo 1 de noviembre
Torneo de *Tekken 3*. Durante la mañana se proseguirá con las eliminatorias y se procederá a las finales. La entrega de premios será por la tarde.

Bases

1- El Torneo de *Tekken 3* tendrá lugar en el Salón del Manga que Ficomic organiza en La Farga de L'Hospitalet de Llobregat, los días 30 y 31 de octubre y el 1 de noviembre.

2- Podrán participar en el Torneo todas las personas a partir de 10 años, sin límite de edad y sin distinción de raza, sexo o religión.

3- La participación y la inscripción serán totalmente gratuitas, para todas las personas que, una vez dentro del Salón, puedan acreditarse como participantes.

4- Las inscripciones se harán en los Centros Mail, del 14 de septiembre al 17 de octubre, o en el mismo Salón. Los futuros participantes deberán rellenar una ficha con su nombre, dirección y D.N.I, y se les entregará una ficha con un número, que deberán llevar el día del Torneo.

5- Aquellas personas que no tengan la ficha no podrán participar en el Torneo. Las personas que residan fuera de la provincia de Barcelona pueden inscribirse por teléfono, al número que se dará de información (93-731 42 71), y podrán recoger la ficha del Torneo en el stand del mismo, siempre y cuando sea antes de las 14:00 horas. Pasada esta hora, no podrán participar.

6- El Torneo constará de dos partes.

- La primera fase será de eliminatoria, y será el día 31 de octubre. El horario será de 10:30 a 14:00 y de 15:00 a 19:00.

- El día 1 de noviembre, con el mismo horario, se realizará la final y la entrega de premios. Sólo podrán acceder a la final los participantes debidamente identificados.

7- Todos los participantes que pasen la eliminatoria del día 31 y se hayan identificado correctamente tendrán acceso gratuito al Salón. Por tanto, se recomienda llevar la ficha y el D.N.I.

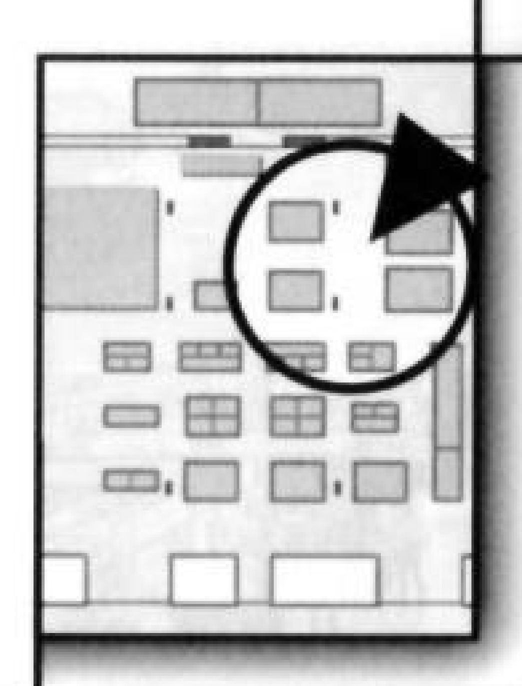
8- Toda persona que haga mal uso del mobiliario del Torneo, mandos, consolas, posters, etc., será descalificada y no tendrá derecho a participar en el Torneo.

9- El Torneo será seguido por un juez para su correcto funcionamiento.





TALLERES



TALLER DE MANGA

Organizado por la Escola de Còmics Joso, este taller pretende ofrecer un breve curso sobre algunos elementos básicos del dibujo del cómic en general y del manga en particular. La capacidad del taller es de 30 a 40 alumnos para cada uno de los horarios indicados.

TALLER DE ANIMACIÓN

Patrocinado por Fak d'Art, este taller permite seguir los diferentes procesos que permiten realizar una animación: desde el dibujo original, el desarrollo de la animación sobre papel, el coloreado y el posterior tratamiento informático que permitirán incluso a los novatos crear una escena animada en poco tiempo.

TALLER DE INTERNET

Patrocinado por Intercom, en este taller se pondrán a disposición de los usuarios ordenadores conectados a Internet

PROGRAMA

TALLER DE MANGA

Viernes 30 de octubre
De 11:00 a 12:30
y de 17:30 a 19:00
Taller de personajes.
Fisonomia, vestuario, psicologia.

Sábado 31 de octubre
De 11:00 a 12:30
y de 17:30 a 19:00
Taller de narrativa.
Páginas, tiras y montaje secuencial.

Domingo 1 de noviembre
De 11:00 a 12:30
y de 17:30 a 19:00
Taller de personajes II.
Superdeformeds.





01- La Biblioteca, uno de los éxitos del año anterior.

02- El Taller de manga, una buena oportunidad para jóvenes promesas.



con los que será posible navegar y visitar las páginas, foros y *chats* dedicados al manga y al anime en todo el mundo.

TALLER DE MAQUETAS

Patrocinado por Chunichi, este taller presente introducir a los aficionados en el mundo de los *garage kits*, las maquetas industriales, el ensamblaje, imprimación, coloreado, retoque, acabado e incluso la creación a partir de resina de figuras completamente originales de los personajes de tus series favoritas.

BIBLIOTECA

Espacio a disposición del público donde se pueden consultar toda clase de tomos de manga y revistas originales, japoneses y traducidos, facilitados por las diferentes editoriales. Los visitantes deben tener en cuenta que, como en cualquier otra biblioteca, hay que respetar el material expuesto. El horario de la Biblioteca será el del Salón.

TALLER DE FANZINES

El fanzine es un peldaño que cualquier aficionado de la historieta que quiera convertirse en profesional debe subir. La mayoria de dibujantes o técnicos editoriales que trabajan en el sector de la historieta actualmente han tenido su etapa de fanzineros. Este Taller pretende acercar un poco el mundo del fanzine y sus secretos a cualquier aficionado que pueda estar interesado en el tema. Un grupo de conocidos y reputados "fanzineros" se dedicará durante los tres dias del Salón a intentar enganchar al mundo del fanzine a cualquier fan incauto que esté dispuesto a dejarse tentar. En el Taller se hablará de todo un poco, desde la fase de organización hasta la de impresión pasando por la de maquetación, las relaciones humanas entre el equipo, muy





importantes en un trabajo gratuito y el resto de pasos imprescindibles para llevar a buen puerto un fanzine con cara y ojos. Todas estas charlas irán acompañadas de demostraciones prácticas con la intención de que los asistentes acaben convertidos en unos expertos sobre el tema. Ya sabéis, si lo vuestro es lo de los fanzines y no sabéis como empezar, o si simplemente tenéis curiosidad por saber como funciona uno, no faltéis a este taller.

PROGRAMA

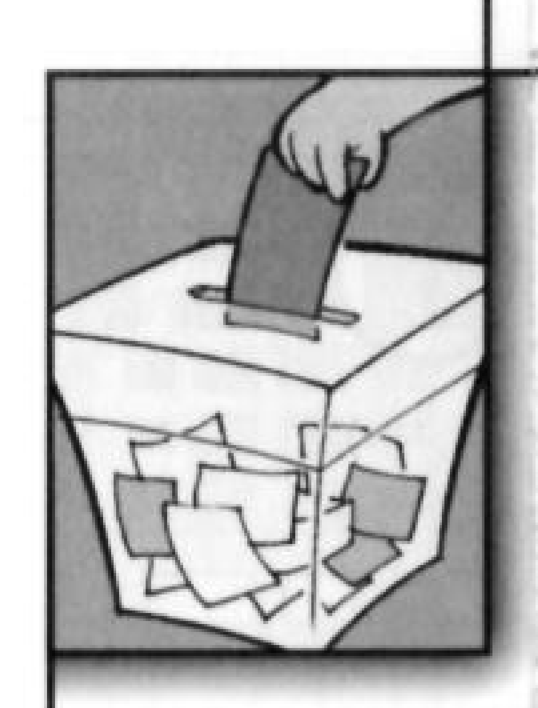
TALLER DE FANZINES

Viernes 30 de octubre
De 17:00 a 18:30
El fanzine en fotocopias.

Sábado 31 de octubre
De 12:00 a 13:00
Estructura de una revista.

Domingo 1 de noviembre
De 12:00 a 13:30
El salto al color.

ELIGE LA MASCOTA







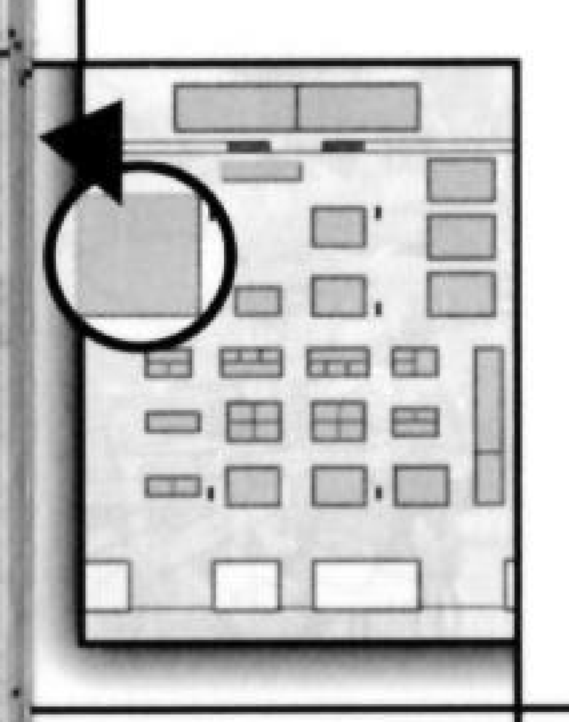




Parece que echáis de menos un personaje con el que identificar al Salón del Manga, una mascota que refleje la personalidad de todos los fans. Pues bien, ahora tenéis la oportunidad de echarnos una mano y ayudarnos a elegir una mascota del Salón. Elegid una de estas ocho mascotas y pensad un nombre. Rellenad los boletos que encontraréis en el stand de Información, y no olvidéis poner la papeleta en la urna del mismo stand. Entre los que hayáis votado la mascota que salga elegida, sortearemos un original de Nacho Fernández, el autor de estas ocho versiones mascoteras... o mascotiles. Gracias por vuestra ayuda.







EXPOSICIÓN KODANSHA

NOSOTROS TAMBIÉN SABEMOS HACERLO

La editorial Kodansha compone, junto con Shueisha y Shogakukan, el trío que se reparte la mayoría del mercado del manga japonés. Kodansha es un importante grupo editorial, muy diversificado, con intereses en muchos países asiáticos.

Kodansha es, además, la única editorial japonesa que hasta ahora ha mostrado interés en el trabajo de profesionales no japoneses. Para incentivar este interés, ha empleado un generoso programa de becas que permite a profesionales extranjeros vivir en Japón y trabajar para la editorial en diferentes ocupaciones (editores, dibujantes), y sus constantes visitas a salones internacionales, para conocer de cerca el trabajo de los autores locales.

Autores franceses como Baru, Varenne y Moebius, o americanos como David Mazzuchelli o Kent Williams han tenido oportunidad de publicar en revisas japonesas, y también lo han conseguido la decena larga de autores que protagonizan esta exposición. El contacto de Kodansha con autores españoles empezó con la visita que varios de sus editores realizaron a Barcelona en 1992, cuando Japón fue el país invitado por Ficomic al Saló del Còmic de Barcelona. Una muestra de sus trabajos podrá contemplarse en esta exposición.





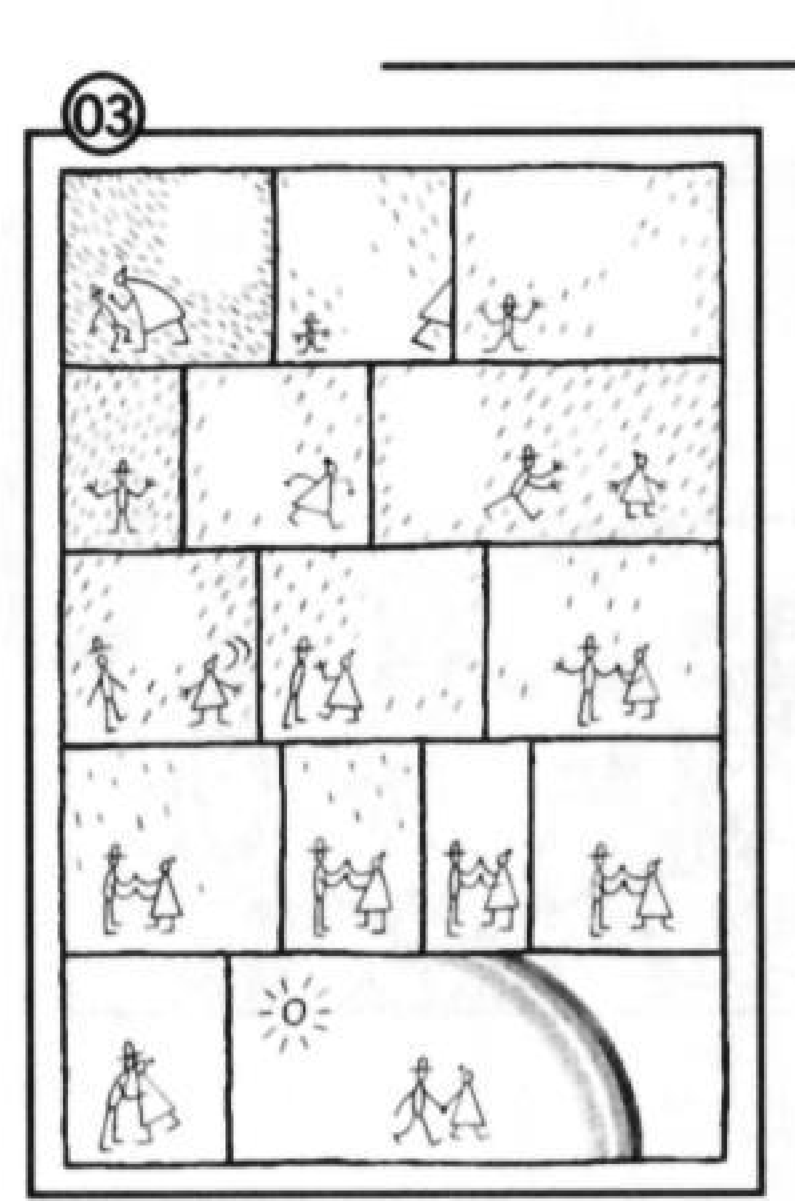
01- Juan Carlos Beneyto
(Valencia, 1960)

Artista e ilustrador, especializado en serigrafía y estampado. Para Kodansha realizó de 1992 a 1994 episodios de la serie *Kabel,* publicados en la revista *Afternoon.* Se ha recopilado un comic book de esta serie, *Kabel Imagine.*

02- Jaume Brocal Remohí
(Paterna, 1936)

Pintor, ilustrador e historietista, especializado sobre todo en el género de la fantasia heroica, con obras como *Taar,*

que ha trabajado sobre todo fuera de España. Para Kodansha realizó la obra ambientada en la mitológia japonesa *Kami no Ude*, *El brazo de dios*.



03- Calpurnio (Zaragoza, 1959)
Guionista y dibujante con un estilo minimalista y rompedor, conocido sobre todo por su serie del Oeste *Cutlass*, publicada en *El País* y que ha tenido una secuela animada.

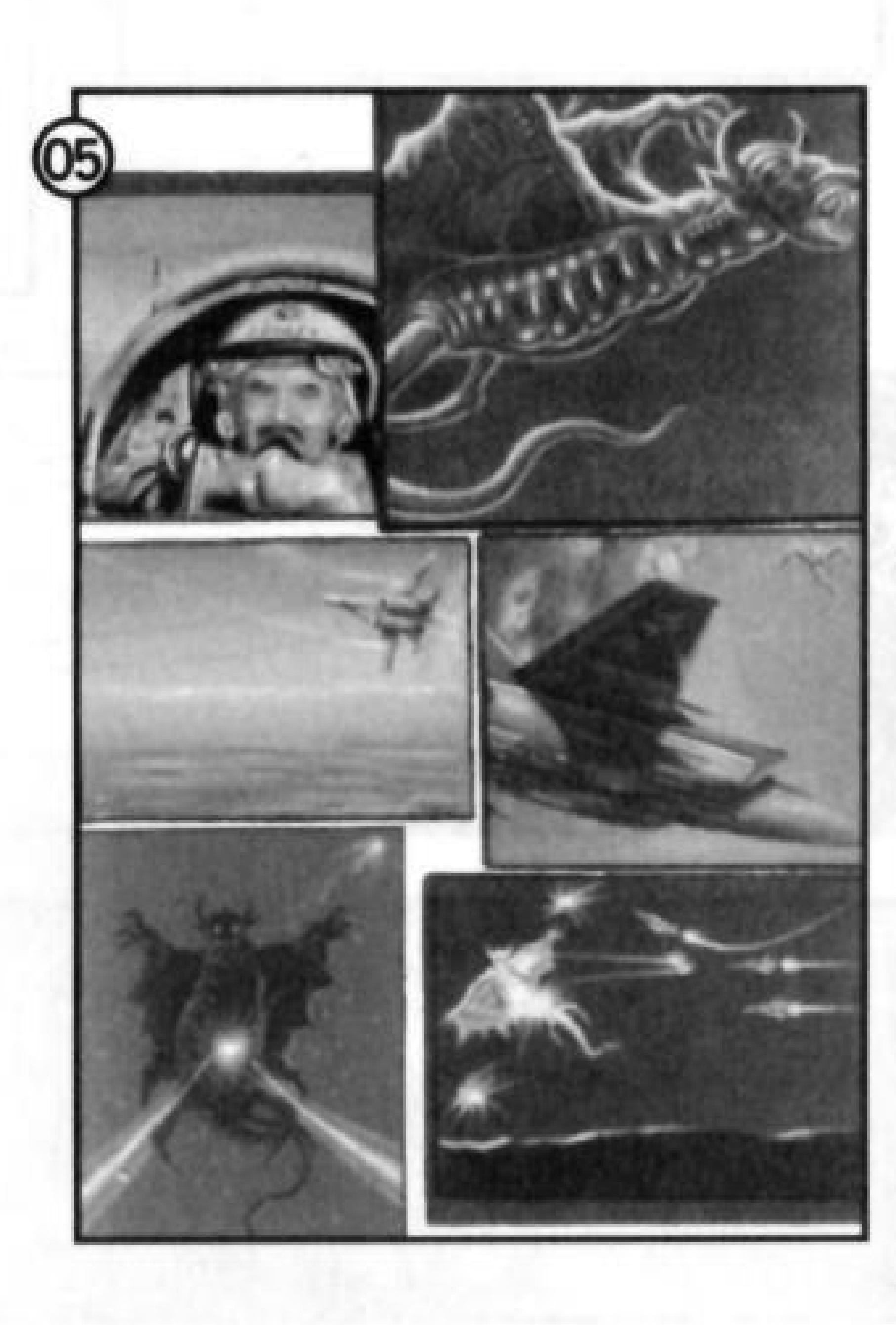






04- Ricard Castells
(Barcelona, 1955)
Historietista e ilustrador, que ha trabajado para infinidad de publicaciones como ilustrador pero que se ha prodigado menos en el campo de la historieta, sobre todo en España. Con guión de Felipe Hernández Cava ha realizado *Aves de prensa* (1992) y la tercera parte (inédita) de *Lope de Aguirre*.

05- Manuel Espino (Madrid, 1968).
Dibujante, proveniente del campo de la publicidad, pero reciclado al cómic. Para la revista *Afternoon* de Kodansha realizó en 1995 la serie de tres episodios *Dragon War*.



Ignacio Ferreras (1972)
Diseñador, historietista y animador. Ha trabajado fundamentalmente en el extranjero, en Inglaterra y Estados Unidos, donde trabajó en el estudio Klasky-Csupo haciendo *story-boards* para *Rugrats*. En 1993 publicó dos historias cortas en la revista *Morning* de Kodansha.



06- Abel Ippolito (Lorca, 1969)
Dibujante y guionista, ganador varias veces del concurso Murcia Joven,







colaborador en las revistas *Zona 84* y *Comix Internacional.* Para Kodansha realizó diferentes historias cortas para las revistas *Morning* y *Afternoon.*

07- Ana Juan (Valencia, 1961)
Dibujante y guionista metida a excelente ilustradora; autora de *El sombrerero de la calle Carretas* (1986), *La luna ayuda* (1989), y colaboradora en *Aves de prensa* (1992) con Felipe Hernández Cava.





08- Kaffa (Neocochea, Arg., 1961)
Dibujante argentino asentado en España y autor de obras de carácter adulto y personal. Colaborador en *El Víbora*, autor de *Humfry Birra* (1991). Para Kodansha realizó una serie a todo color, *Planeta vivo*, sobre el mundo animal, sin diálogos.

Luis Alberto Maldonado (Almuñécar)
Dibujante y guionista, que ha trabajado sobre todo para revistas como *El Víbora*; su serie más conocida es *Hey Joe!*, con el guionista Benavides. Para la revista *Morning* de Kodansha realizó la serie *Rosario.*

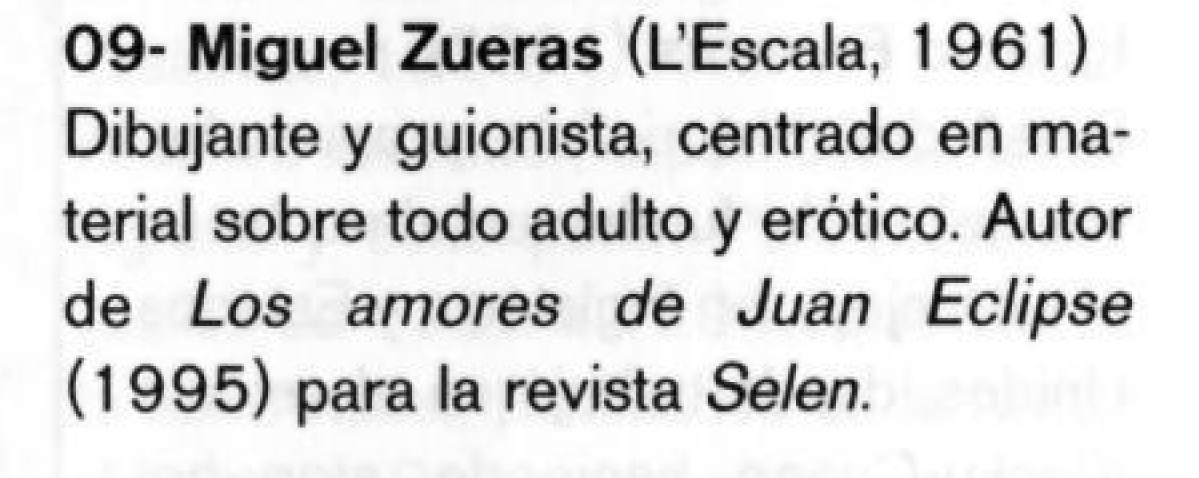


09- Miguel Zueras (L'Escala, 1961)
Dibujante y guionista, centrado en material sobre todo adulto y erótico. Autor de *Los amores de Juan Eclipse* (1995) para la revista *Selen.*

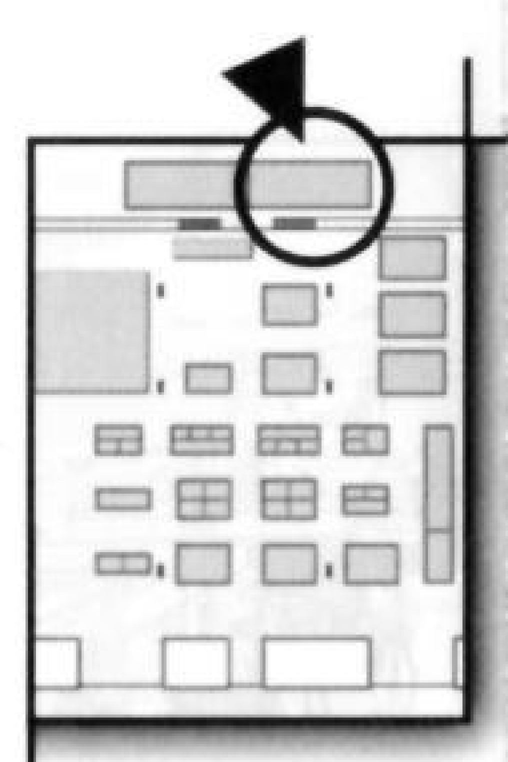


10- Barba
11- Moreno
12- Xavierre




De los dibujantes Barba, Moreno y Xavierre no nos ha llegado información biográfica antes de cerrar la Guia, pero sus obras estarán presentes en la Exposición.

ANIME SALA DE VIDEO



VIERNES, 30 DE OCTUBRE

10:15

EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Hola, Sandybell!

(Hello Sandybell) Dirección: Miako Yamamoto. Diseño de personajes: Makoto Sakurai. Toei Doga 1981. TV. 47 episodios.

Esta serie fue emitida un par de veces en España, primero en la televisión pública y más tarde en Canal+. Narra las aventuras de Sandybel, una chica huérfana con aspiraciones periodisticas que emprende un viaje por todo el mundo para encontrar a su madre, a la que creia muerta pero que, por cosas de la vida, ha perdido la memoria y vive en Italia. Es un *shojo* muy normal, en la linea de las producciones de la época; funcionaba bastante bien y dejó un buen recuerdo entre los aficionados.

La familia Robinson

(Kazoku Robinson-Fushigina shima no Flone) Dirección: Masahiko Kobayashi. Diseño de personajes: Suichi Seki. Nippon Animation 1981-82. TV. 50 episodios.

Un anime basado en la famosa obra literaria *Los robinsones suizos.* Hernst, Anna y sus tres hijos, Franz, Jack y Flona componen una familia de cinco miembros que naufraga y tiene la buena suerte de poder llegar a una isla deshabitada sanos y salvos. Seguimos su aventura de supervivencia bajo el punto de vista de Flo, la hija mediana.



Shulato

(Tenku senki Shulato) Dirección: Mizuhiro Mishikubo. Diseño personajes: Katsuhiko Okuda. Guión: Satoru Akahori. J Studio 1989. TV. 43 episodios.

Un anime de fantasia heroica, protagonizado por un joven japonés que se ve transportado a otro mundo donde, sin entender por qué, sin comerlo ni be-





01- *La familia Robinson* © 1981 Nippon Animation.

02- *Shulato* © 1989 Tatsunoko Prod.

Pases de anime organizados con la colaboración de OZ Animation y Studio Inu.





berlo, se convierte en el hombre más buscado. Amor, fantasia y mucha acción en una serie que se emitió por última vez hace unos cuatro años y que también tiene una legión de seguidores por todo el mundo.

Juana y Sergio - Dos fuera de serie
(Attacker You!) Dirección: Kazuyuki Okaseko. Diseño de personajes: Teruo Kogure. Basado en el manga de Shizuo Koizumi y Jun Makimura. Knack 1984. TV. 58 episodios.
Uno de los primeros animes deportivos que causó sensación en España. La protagonista era Juana, una chica pelirroja y vital con el tipico espiritu de superación japonés... orientado al voleibol. Probablemente, la razón para la repentina popularidad del voleibol y la razón para que, ese año, se fundaran varios equipos de voleibol femenino.



Capitán Harlock
(Uchu kaizoku Captain Harlock) Dirección: Rin Taro. Diseño de personajes: Kazuo Koematsubara y Makoto Kikuchi. Basado en el manga de Leiji Matsumoto, 1978. TV. 42 episodios.
Un clásico. Las aventuras de Harlock en su nave Arcadia surcando el espacio, basadas en el popular manga, supusieron una revolución en el género para los japoneses y un verdadero hallazgo para los fans españoles, que aún hoy se interesan por las maquetas de la Arcadia y cualquier cosa relacionada con la serie.

13: 15

HOMENAJE A YOSHIFUMI KONDO

Whisper of the Heart
(Mimi o sumaseba) Dirección: Yoshifumi Kondo. Diseño de personajes: Kitano Kosaka. Studio Ghibli 1995. Película.
Mimi o sumaseba ("Si escuchas atentamente"), es una de las mejores peliculas del Studio Ghibli, dirigida por el recientemente fallecido Yoshifumi Kondo,

03- *Dos fuera de serie* © 1984 S. Koizumi & Knack.

04- *Capitán Harlock* © 1987 Leiji Matsumoto & Toei Doga.

05- *Mimi o sumaseba* © 1995 Studio Ghibli & Tokuma Shoten Publishing Co.



uno de los fundadores del estudio. *Mimi o sumaseba* está basada en un shojo manga costumbrista, al que Kondo da un toque especial que lo transforma en la historia del paso de una chica de la infancia a la madurez; una obra tierna, profunda e intimista con un profundo encanto del que es difícil escapar.

16:00

SELECTA VISION PRESENTA

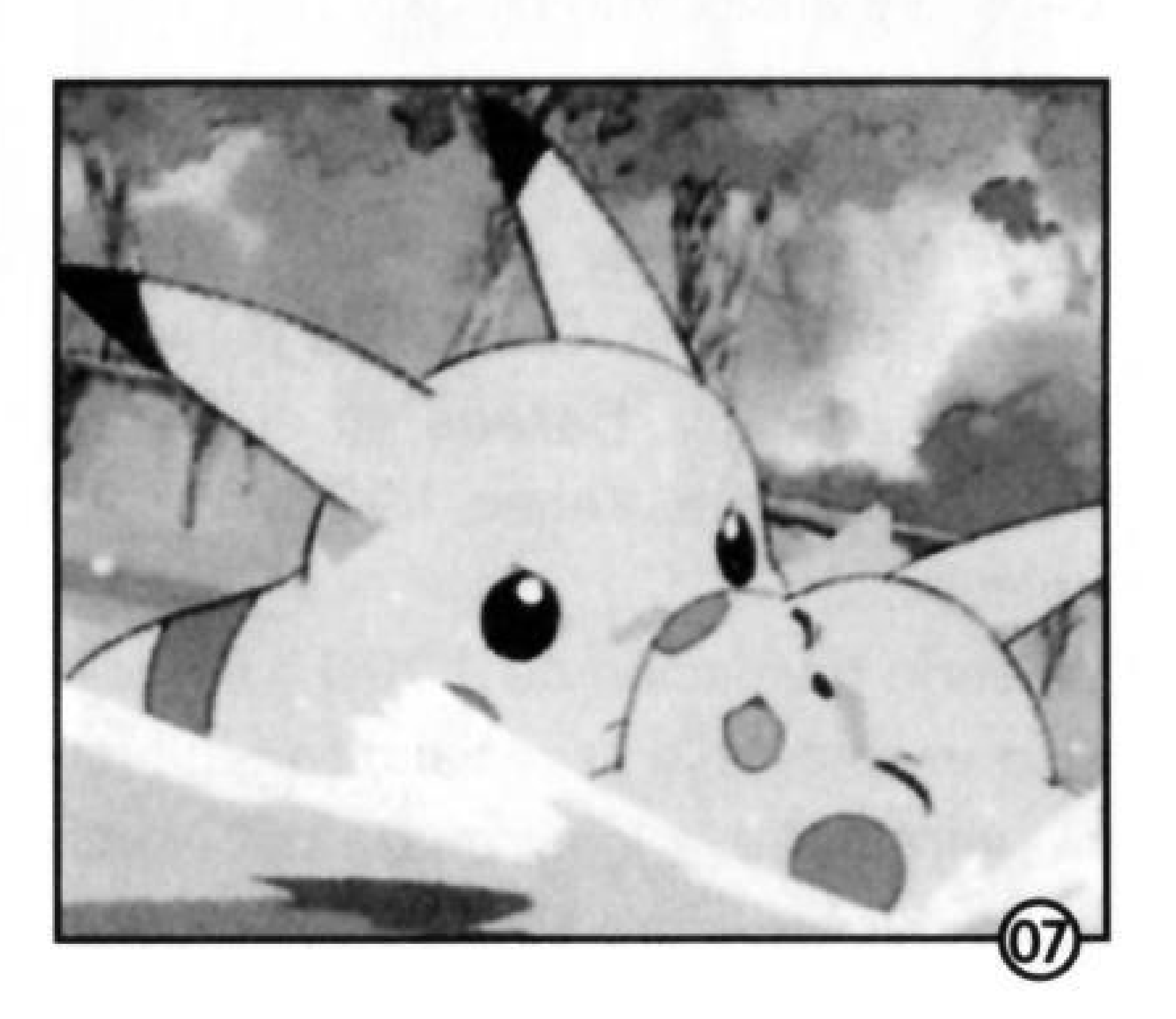
La visión de Escaflowne
(Tenku no Escaflowne). Dirección: Kazuki Akane. Diseño de personajes: Nobuteru Yuuki. Sunrise 1996. TV. 26 episodios.

En estos tres episodios, cortesía de Selecta Visión, asistimos a un nuevo ataque de Zaibach, en esta ocasión a un puesto fronterizo de Astoria y conocemos a un nuevo personaje, la princesa Millerna Aston de Asturia, la nueva rival de Hitomi por las atenciones de Allen. Acción, misterio y, como toda la serie, una animación fantástica.

18:00

ANIME DE ORO

Pase sorpresa de productos distibuidos por Arait Multimedia, distribuidores para TV de *Marmalade Boy* y *Slayers*.



SABADO, 31 DE OCTUBRE

10:15

¿LAS VEREMOS ALGÚN DÍA?

Pocket Monsters
Dirección: Kunihiko Yuyame. Diseño de personajes: Sayuri Iseki. TX-SoftTX. 1997. TV. 49 episodios.

La serie que renovó la polémica de la peligrosidad del manga y anime, esta vez a nivel mundial, ya que durante un episodio de esta serie unos efectos de animación mal calibrados produjeron ataques de epilepsia a muchos niños japoneses. Esa publicidad, negativa o no, ha popularizado la serie, en un principio infantil, en la que unos chicos deben entrenar a sus mascotas para ganar una competición.

Ruroni Kenshin
Dirección: Kazuhiko Runheshi. Diseño de personajes: Hideki Hamazu. Basa-





06- *La visión de Escaflowne* © 1996 Sunrise TX.. © 1998 Dynamic Iberia-Selecta Vision, S.L.

07- *Pocket Monsters* © 1997 Shogakukan Productions.

08- *Ruroni Kenshin* © 1996 Studio Dean.









do en el manga de Nobuhiro Watsuki. Gyaruppu 1996. TV. 96 episodios producidos.

Uno de los pocos animes que ha aguantado ya en la televisión japonesa un par de años. Está ambientado a principios de siglo, en la conflictiva época Meiji y protagonizado por Kenshin, un samurai famoso por su destreza con la espada y por la cantidad de hombres que ha matado. Pero Kenshin se ha cansado de esa vida y decide retirarse; acaba en el dojo de una bella jovencita, con un par de alumnos a su cargo, y descubriendo que abandonar su vida anterior no era tan fácil.

09- *Slam Dunk* © 1993 ANB, Toei.

10- *Detective Conan* © 1996 Toei.

11- *Nadesico* © 1996 Xebec & Nadesico Seisakuinkai.



Slam Dunk

Dirección: Nobutaka Nishizuwa. Diseño de personajes: Masaki Sato. Basado en el manga de Takehiko Inoue ANB/Toei 1993. TV. 101 episodios. Durante mucho tiempo se rumoreó que este anime iba a ser emitido en España, pero al final ni el manga ni la larga serie de televisión centradas en un equipo de baloncesto y en su miembro más joven llegaron a nuestro pais.

Detective Conan

(Meitantei Conan) Dirección: Kanezugu Kodawa. Diseño de personajes: Masatomo Sudo. Basado en el manga de Gosho Aoyama. YTV 1996. TV. 115 episodios producidos.

El manga de *Detective Conan* es uno de los más vendidos en Japón, y su anime ha superado en audiencia a uno de los clásicos que llevan décadas en antena, como es *Sazae-san*. El anime ha pasado de los cien episodios y sigue con buena salud, adaptando fielmente los casos y los problemas de Conan Edogawa, alias Shinichi Kudo, el mejor detective aficionado de Japón.

Nadesico

(Martian Succesor Nadesico) Dirección: Tsutuo Sato. Diseño de personajes: Keiji Gotoh. Basado en el manga de Kia Asamiya. Xebec 1996. TV. 26 episodios.

La serie revelación de 1996; la Nadesico es una nave espacial diseñada para enfrentarse a la amenaza del ejército de Júpiter. Pero su tripulación es al-

go extraña: desde Yurika, la capitana, que quizá consiguió el puesto por ser hija de un comandante; a Ruri, una niña superdotada; pasando por Akito, un amigo de la infancia de Yurika y un piloto en plena crisis de remordimientos.

Golden Boy

Dirección: Hiroyuki Kitakubo. Diseño de personajes: Toshihiro Kawamoto. Basado en el manga de Tatsuya Egawa. KSS 1995. OVA. 6 episodios.

Golden Boy es un producto *shonen* absolutamente delirante. Cuenta las surrealistas aventuras de un estudiante universitario que deja la carrera para dedicarse a su pasión real: las mujeres. Consigue diferentes empleos, todos con jefas, todas mujeres de bandera y todas locas por sus huesos.

13:45

DESCUBRE EL *SHOJO* MANGA

Marmalade Boy

Dirección: Akinori Yabe. Diseño de personajes: Yoshihiko Magoshi. Basado en el manga de Wataru Yoshizumi. 1995. Pelicula.

Además de la serie de televisión de *Marmalade Boy* (emitida en España





como *La familia crece*), existe esta película, muy corta y con una buena animación, que desvela el primer encuentro entre Yuu y Miki.

Shojo kakumei Utena

Dirección: Kunihiko Ikuhawa. Diseño de personajes: Shinya Hasegawa. TX 1997. TV. 39 episodios.

La serie revelación del año pasado, *Utena, la chica revolucionaria*, que mezcla una historia de instituto, un romance entre principes y princesas, duelos a espada y escenografia victoriana, donde nada es exactamente lo que parece. Adicción comprobada.

Legend Idol Eriko

(Idol densetsu Eriko) Dirección: Tetsuro Amino. Diseño de personajes: Studio Live, Noriasu Yamauchi. Big West 1989. TV. 51 episodios.



12- Shojo kakumei Utena © 1997 JC Staff.

13- *Marmalade Boy* © 1995 Wataru Yoshizumi & Toei Doga.

14- *Golden Boy* © 1995 KSS.







Hace varios años Tele 5 emitió una serie japonesa que fue producida para promocionar a una *idol singer* llamada Eriko Tamura. Fue emitida por lo menos un par de veces en España y despertó tantas pasiones como rodeaban la vida de la protagonista.

16:00

ESPECIAL SHINGO ARAKI

Invitado de honor de este Salón, Shingo Araki es el diseñador de, entre otras, *Saint Seiya (Los caballeros del zodiaco), Versailles no bara* o *Shoot!.*

17:30

ANIME DE ORO

Mononoke Hime

Dirección: Hayao Miyazaki. Diseño de personajes: Masashi Ando, Kitaro Kosaka. Studio Ghibli. 1997. Pelicula.



Ashitaka recibe una maldición de un dios forestal moribundo y debe abandonar su pueblo para descubrir el origen de la locura del espiritu. En su viaje conoce a San, una chica criada por una loba que odia a los humanos por intentar destruir el bosque milenario que es su hogar... Esta fábula ecológica de Hayao Miyazaki es la película que pulverizó el récord de taquilla que *E.T.* ostentaba desde hacia 15 años en Japón. Luego fue superada por *Titanic,* pero *Mononoke Hime* sigue siendo un film espectacular, con una buena historia y una animación sobresaliente.

DOMINGO, 1 DE NOVIEMBRE

11:00

ESPECIAL STUDIO GHIBLI

Mononoke Hime

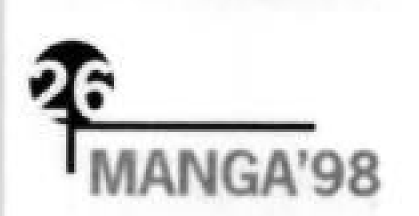
Dirección: Hayao Miyazaki. Diseño de personajes: Masashi Ando, Kitaro Kosaka. Studio Ghibli. 1997. Pelicula.

14:00

MANGA VIDEO PRESENTA

Phantom Quest

(Yugen kaisha) Dirección: Koichi Chi-



yaki. Diseño de personajes: Morio Asaka. Mad House 1994. OVA. 4 episodios.

Phantom Quest es la historia de Araki, una mujer que dirige una agencia de cazafantasmas y los casos a los que se enfrenta. Humor y acción con algunos toques de erotismo.

El Hakkenden

(The Hakkenden) Dirección: Takashi Anno. Diseño de personajes: Atsushi Yamagata. AIC. 1991. OVA. 14 episodios.

Una historia ambientada en el Japón feudal basada en una novela clásica japonesa en la que unos guerreros deben reunirse para luchar juntos contra el mal y cumplir su destino.

16:00
SELECTA VISION PRESENTA

Vampire Hunter

Dirección: Satoshi Ikeda. Diseño de personajes: Shuko Murase. 1996 OVA. 5 episodios.

Un anime basado en un exitoso videojuego de Capcom protagonizado por Donovan y su ayudante, la "murciélaga" Morrigan. Claro, cazan vampiros...

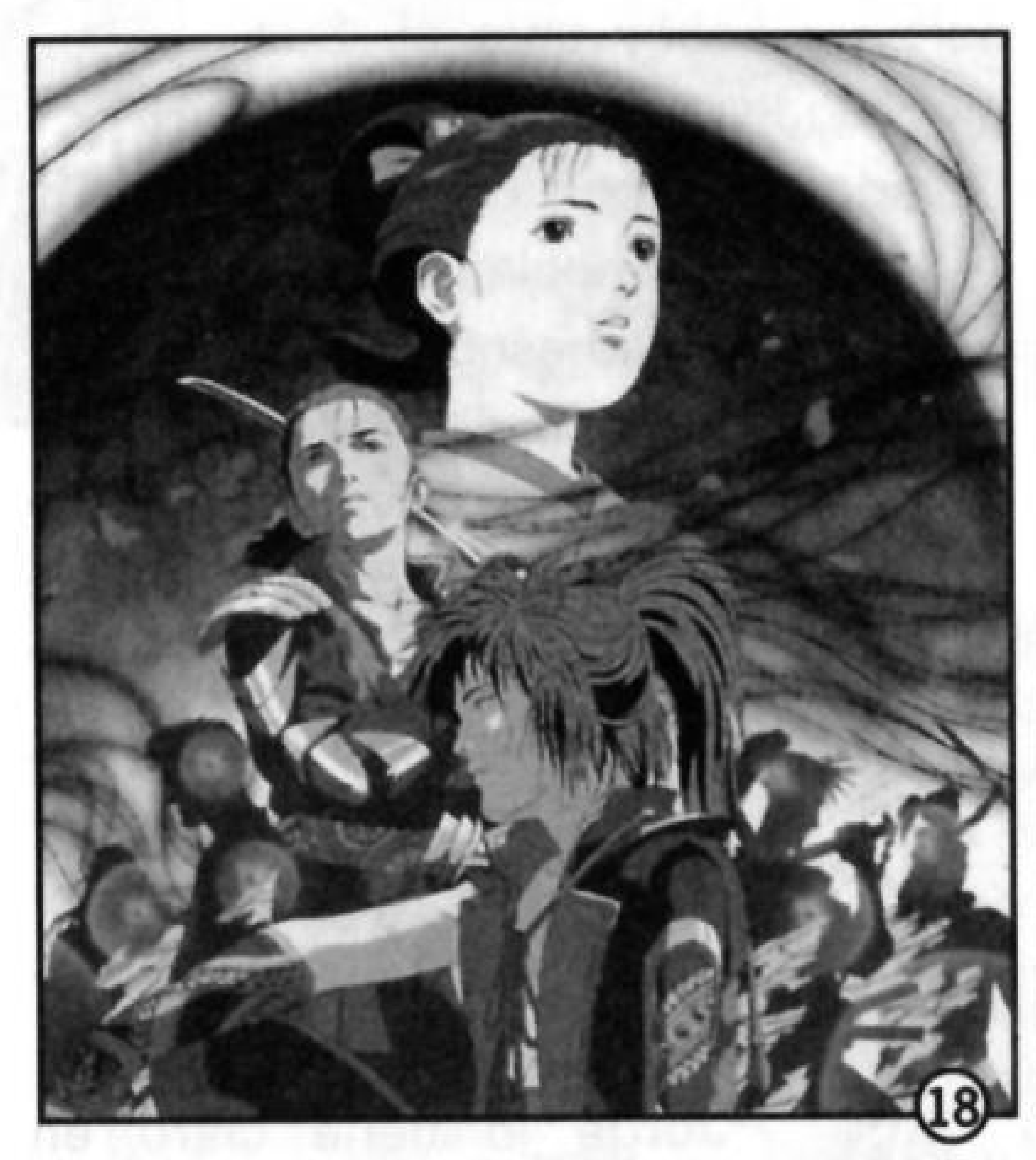


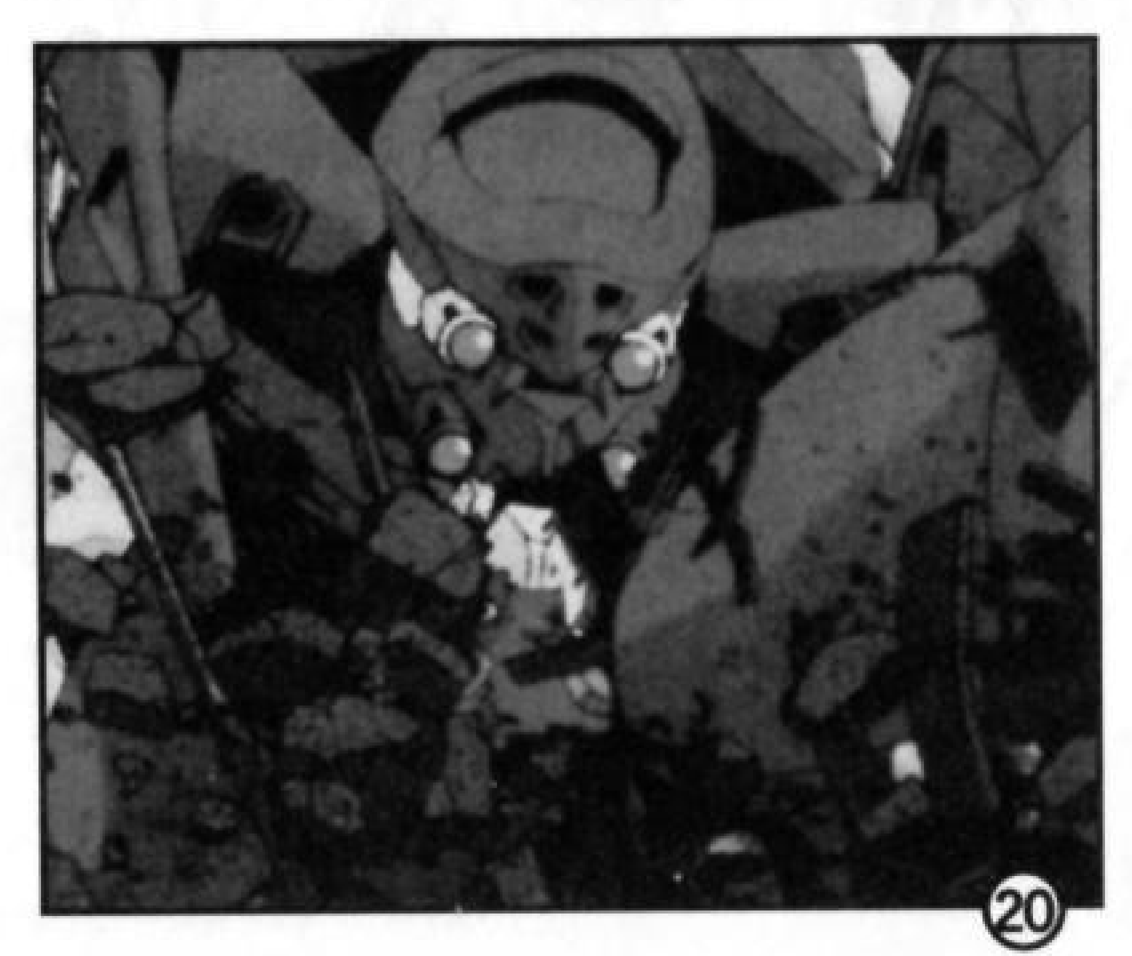
17:30
ANIME DE ORO

Neon Genesis Evangelion

(Shin Seiki Evangelion). Dirección: Hideaki Anno. Diseño de personajes: Yoshiyuki Sadamoto. Gainax 1995. Pelicula.

Y para cerrar el programa de proyecciones de este cuarto Salón del Manga, la serie que despierta más pasiones entre los otakus españoles... después de *Dragon Ball.* Se trata de *Neon Génesis Evangelion,* una serie muy personal con una historia de robots donde lo que más pesa son los sentimientos de los personajes humanos.

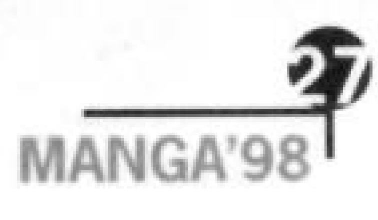




18- *El Hakkenden* © 1991 AIC.

19- *Vampire Hunter* © 1997 Capcom.

20- *Shin Sheiki Evangelion* © 1995 Gainax & Tatsunoko Prod.





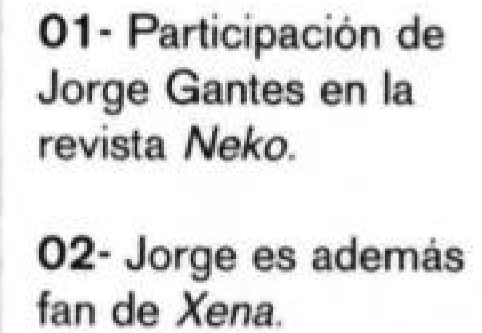
JORGE GANTES CRESPO

Jorge es el ganador de la Categoría I (hasta 14 años) del IV Concurso Manga organizado por Ficomic.

Jorge tiene catorce años y nació en la misma ciudad de La Coruña. Es un gran aficionado al mundo del cómic, pero de momento, lo de hacer historietas es tan solo un *hobby* para él. Sus inquietudes artísticas le han llevado a tomar clases de pintura paralelamente a su actividad escolar. Ganar el premio del Salón le ha motivado mucho y le ha dado nuevas energías para seguir haciendo historietas, eso sí, siempre como algo complementario a sus estudios, como una afición.

Jorge lo tiene claro en cuanto a influencias. De Masakazu Katsura dice que se ha fijado mucho en su forma de dibujar y de utilizar las tramas; de Rumiko Takahashi le gustan mucho sus historias y su forma de narrarlas y, finalmente, se declara un ferviente seguidor del dibujo de Núria Peris.

Jorge todavia no ha publicado profesionalmente en ninguna editorial, y tampoco ha llegado a participar en ningún fanzine. La única "aparición publica" de su trabajo ha sido una tira que publicó en el encarte de correo del número 31 la revista *Neko*.



Jorge es un autodidacta y ha ido "picoteando" en lo que se refiere a técnicas de dibujo. En la historieta ganadora ha utilizado rotrings para entintar, preferiblemente un 0,2 para los detalles y un 0,5 para las lineas más generales. El acabado y el relleno de los negros los ha hecho con pincel. Un cóctel variado, que se completa con la utilización de tramas mecánicas para añadir algo de volumen a las páginas.

Pero no solo de manga vive el *otaku* y Jorge se declara un fan del cine de acción, principalmente de directores como John Woo o Quentin Tarantino. Sin ir más lejos una de sus peliculas favoritas es *Abierto hasta el amanecer* de Robert Rodriguez. En lo que se refiere a música, Jorge prefiere el *heavy metal* con grupos como Metallica o Aerosmith, pero no le hace ascos a ningún tipo de música y reconoce escuchar de todo un poco.



01- Participación de Jorge Gantes en la revista *Neko.*

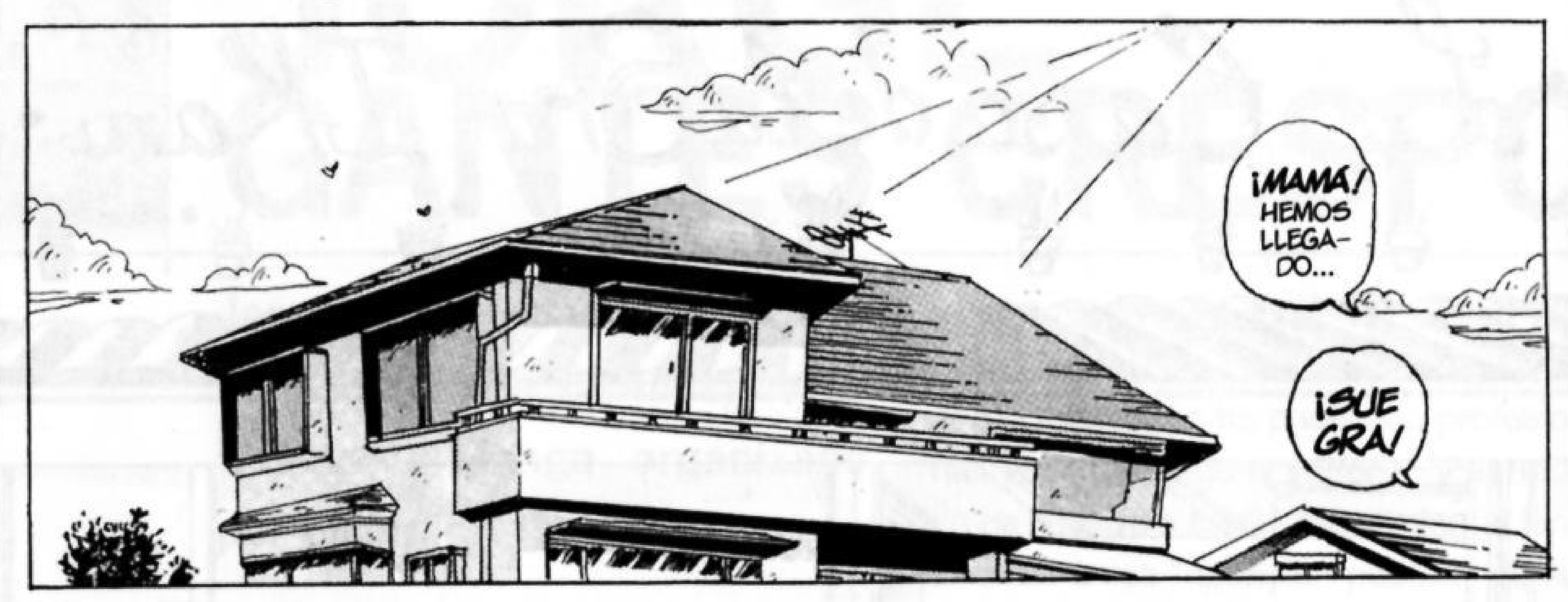
02- Jorge es además fan de *Xena.*

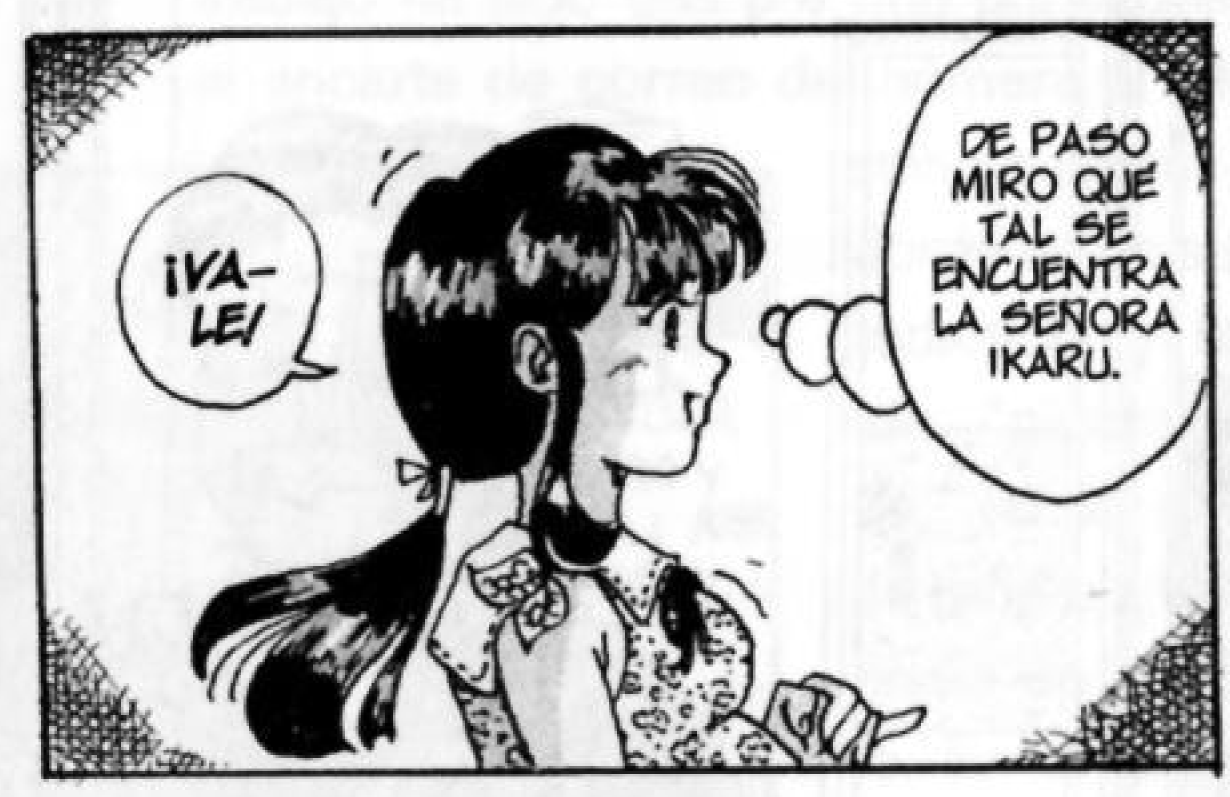
-JORGE GANTES-

La Casa de la Sra Ikaru



·La Casa de la Sra. Ikaru·





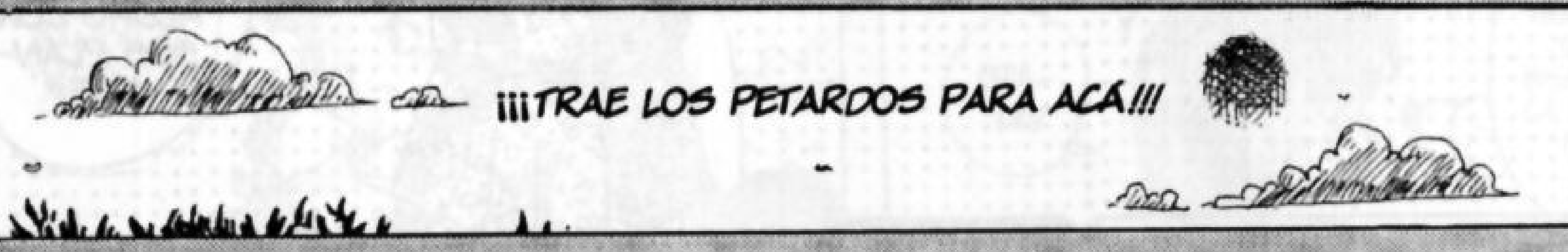
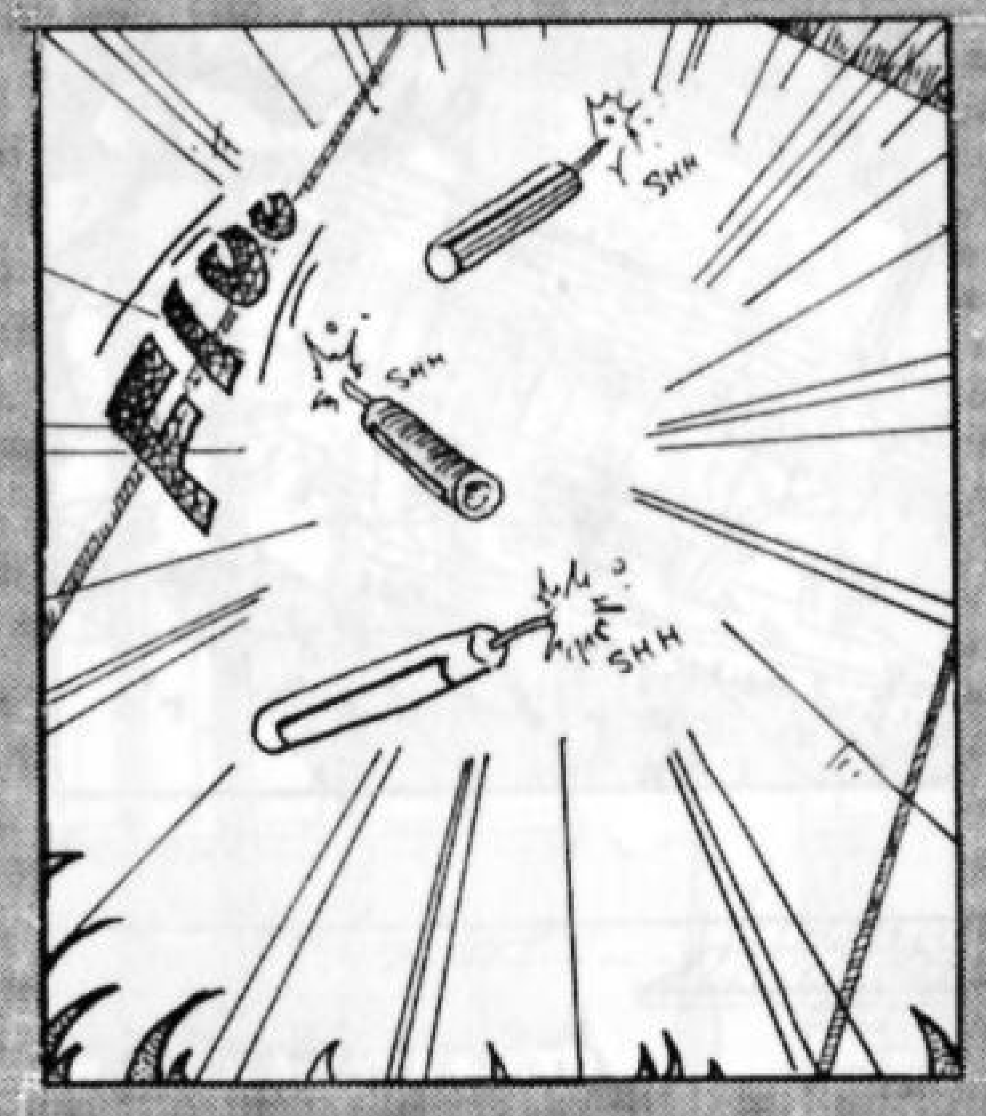






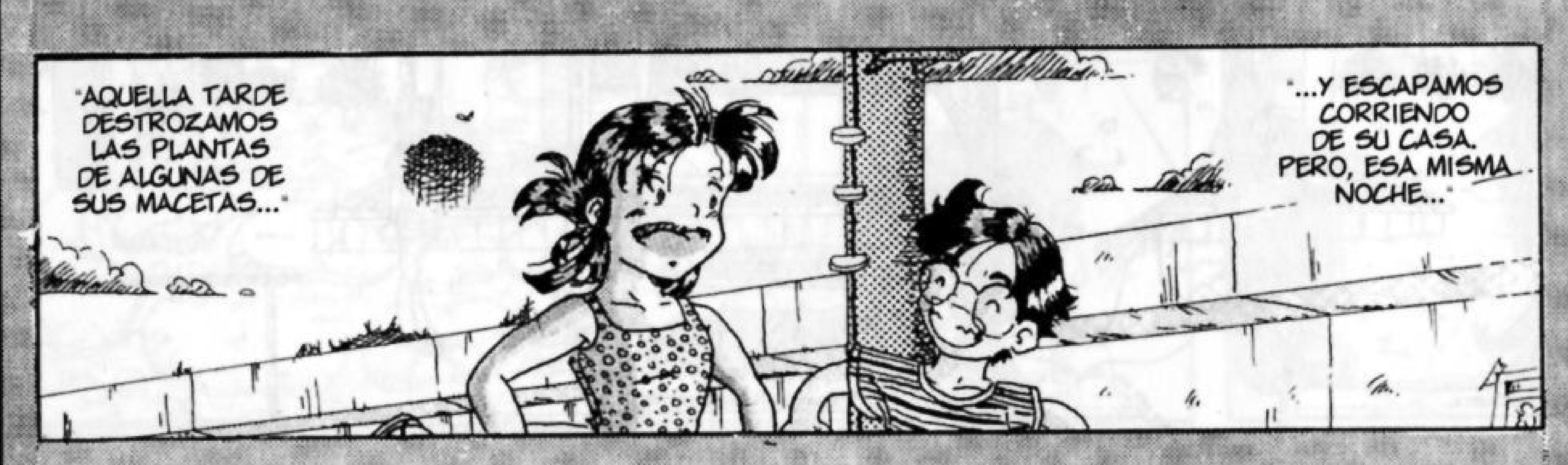

¿ES POSIBLE QUE YA NO VIVA USTED EN ESTA CASA? ¿Y SUS PLANTAS? ¿QUÉ HA HECHO CON SUS PLANTAS?
¡ESTÁ ABIERTO! ¡VOY A ENTRAR!
¿DÓNDE? ...
¡AH!

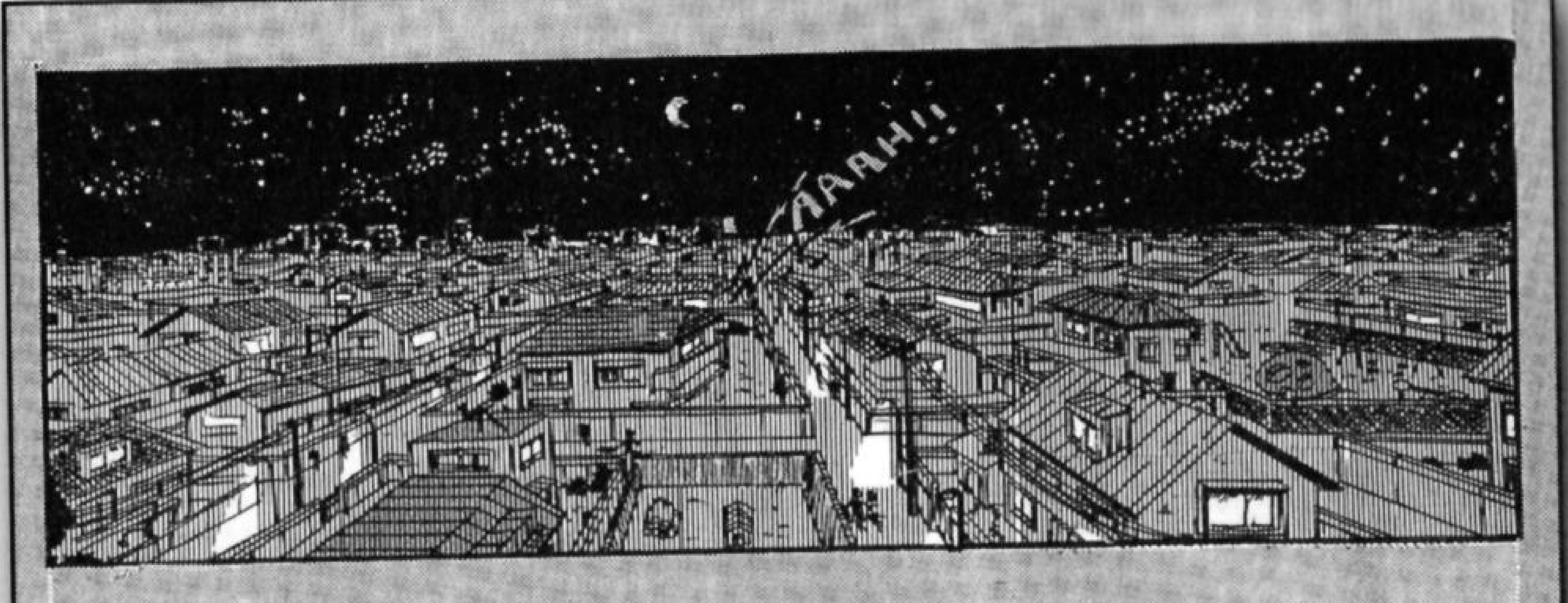


¡QUÉ RARO ES VER TODO ESTO TAN VACÍO! SI PARECE AYER CUANDO ME ENSEÑÓ QUE POR ENCIMA DE LAS PLANTAS HAY ALGO MÁS.
"CREO QUE OCURRIÓ UN VERANO. TENDRÍA UNOS OCHO AÑOS Y USTED ESTABA EN SU CASA CUANDO..."
¡VAMOS, TÍRALOS YA!
NO SE...

¡¡¡TRAE LOS PETARDOS PARA ACÁ!!!

SHH
SHH
SHH

¡PAF!
¡PAF!
¡PAF!

¡AAH! ¡¡MIS PLANTAS!!

¡¡¡MALDITOS CRÍOS!!!
¡VIEJA!
¡AH!

"AQUELLA TARDE DESTROZAMOS LAS PLANTAS DE ALGUNAS DE SUS MACETAS..."
"...Y ESCAPAMOS CORRIENDO DE SU CASA. PERO, ESA MISMA NOCHE..."


¡AARH!!


"MI MADRE LA LLAMÓ PARA QUE TRAJESE ALGO QUE PARASE EL DOLOR Y..."
SRA. MAYA IKARU...
¡¡¡BUAAAA!!!
¡HIII, ME DUELE!
"TROPECÉ CON UN ESCALÓN Y ME DISLOQUÉ UN TOBILLO..."


"CON UNAS PLANTAS LO CALMÓ"
MUCHAS GRACIAS, SRA. IKARU.


RAS!
RIS!
RIS!


"PERO MIENTRAS ME VENDABA ME SENTÍA MUY MAL POR LO QUE LE HABÍA HECHO A SUS PLANTAS.
ASÍ QUE A LA MAÑANA SIGUIENTE..."


TWEE
TWEE
"FUI A UNA TIENDA Y LE COMPRÉ UNA PLANTA PARA COMPENSAR EL DAÑO."
SHHH !!!
"AL VERME LLEGAR ME DIJO..."
¡NIÑA! ¿A QUÉ HAS VENIDO? ¿A HACER OTRA DE TUS MALDADES?
NO, TOME ESTO, Y, Y... ¡LO SIENTO!
¡ADIÓS!
WHP
¡ESPERA!
SEGURO QUE TE ARREPIENTES DE LO QUE HICISTE.
¡AAH!
ENTONCES... ¿ME PERDONA?
CLARO QUE SÍ.


"A PARTIR DE AQUEL DÍA TODAS LAS MAÑANAS IBA A AYUDARLA MIENTRAS ME ENSEÑABA A CUIDAR..."
"...LAS PLANTAS Y, LO MÁS IMPORTANTE, A RESPETARLAS..."

ESTÉ DONDE ESTÉ, GRACIAS POR TODO, SRA. IKARU.
¡ADIÓS!

¿EEH?

SE BUSCA

A, A, A...

¡¡AAAAAAH!!

EN UNA ISLA PERDIDA EN EL MAR.

AÚN ME PREGUNTO EN QUE TIENDA COMPRARÍA AQUELLA NIÑA LA PLANTA DE MARIHUANA, ¡¡PORQUE MENUDO NEGOCIO!!




GUILLERMO MARCH DOLS

Guillermo es el ganador de la Categoría II (de 15 a 25 años) del IV Concurso Manga organizado por Ficomic.

Tiene dieciocho años y es originario de Palma de Mallorca. Le gusta el mundo de la historieta desde siempre pero no tiene formación artística y en estos momentos está realizando estudios de Económicas. Pero Guillermo, como todo buen autodidacta, no para de dibujar y esta era la cuarta vez que se presentaba al concurso manga. Comenta que ya había perdido la esperanza de ganar, pero que le daba igual, que seguía dispuesto a intentarlo.



01- *Snapo Tales*, para la revista *Neko*.

En el apartado de influencias las de Guillermo son variadas. Le gustan el manga y el anime, pero también es un enamorado del cómic americano. En el terreno manga y anime admira a Hayao Miyazaki, de quien se declara fiel seguidor, aunque también le gusta mucho Masakazu Katsura. En el sector americano, entre sus influencias encontramos nombres ilustres: nada menos que Mike Mignola y Frank Miller. Un gusto heterogéneo, que ha marcado su trayectoria historietística.

Guillermo ya tiene una trayectoria llena de colaboraciones con diversas publicaciones. Ha participado en los fanzines *Entropia Comics* e *Inferno*, y publica regularmente una tira cómica, titulada *Alex y Cristina*, en la revista *Neko*; la primera apareció en el número 35 de esta revista. Hace poco también publicó las cuatro primeras páginas de *Snapo Tales*, un manga con una historia más ambiciosa, protagonizado por dos jóvenes -chico y chica- que se encuentran a Snapo, una extraña criatura similar a un murciélago. Estas páginas también se han publicado en la revista *Neko*.

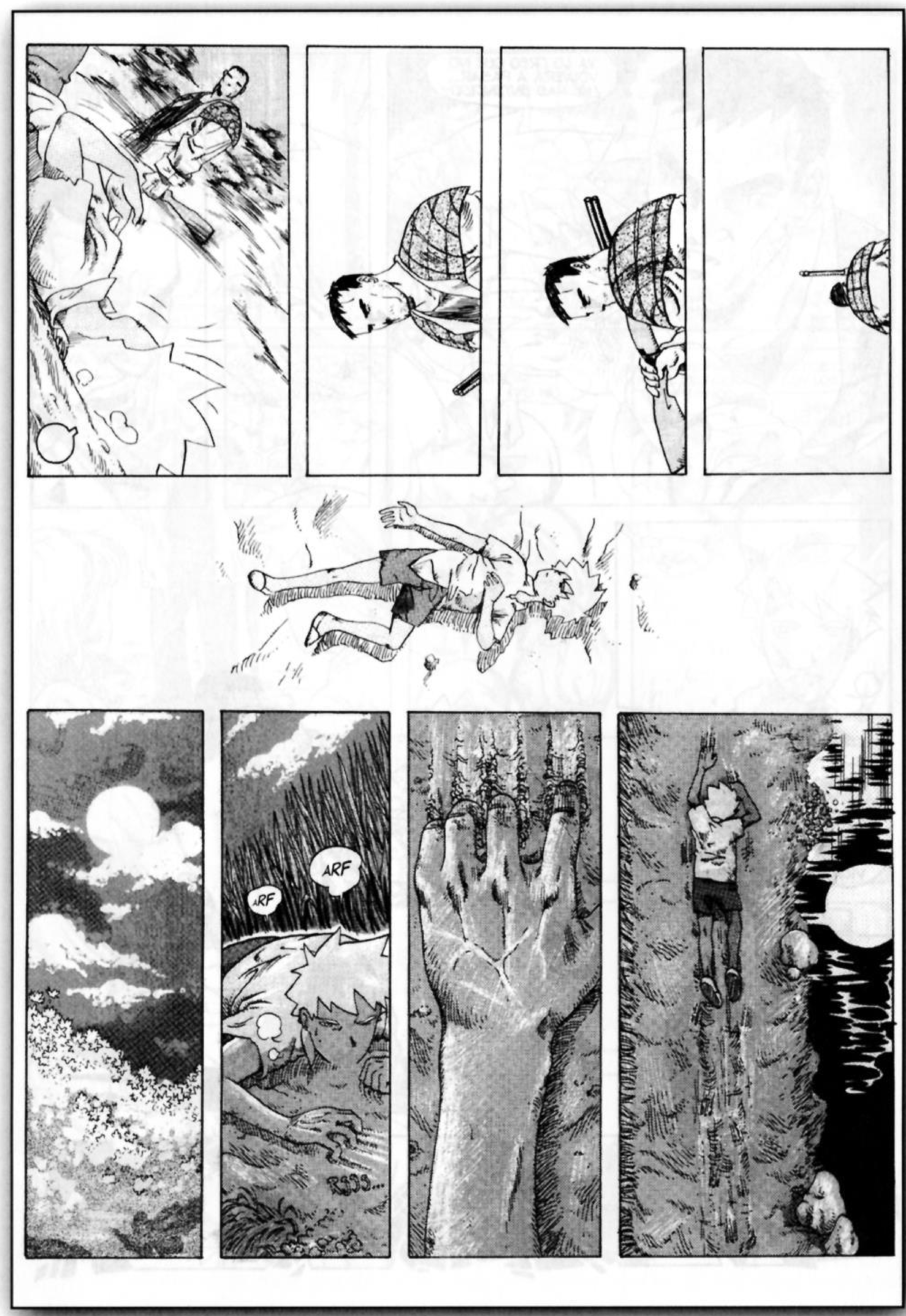
Guillermo maneja múltiples técnicas de dibujo y tan pronto entinta con pincel como utiliza la plumilla; todo depende del estilo de cómic que esté realizando. Para el cómic con influencia americana prefiere el pincel, y para las historietas de *Neko* dice preferir el pincel. Sin embargo, para *Crónica de dos jornadas en el campo*, la historia con la que ha ganado el concurso, ha utilizado plumilla. En el tema de acabados también tiene versiones para todo. En el caso del manga utiliza las tramas mecánicas, pero no es una técnica que le entusiasme.

Para no hablar sólo de dibujo, diremos que a Guillermo le gusta la música de películas, sobre todo de Danny Elfman, y en lo referente a música rock y pop le gustan R.E.M., Cranberries y Queen. Tim Burton es un de sus directores de cine preferidos aunque también le gusta mucho Steven Spielberg y, por lo demás prefiere el cine independiente a las grandes producciones de Hollywood.

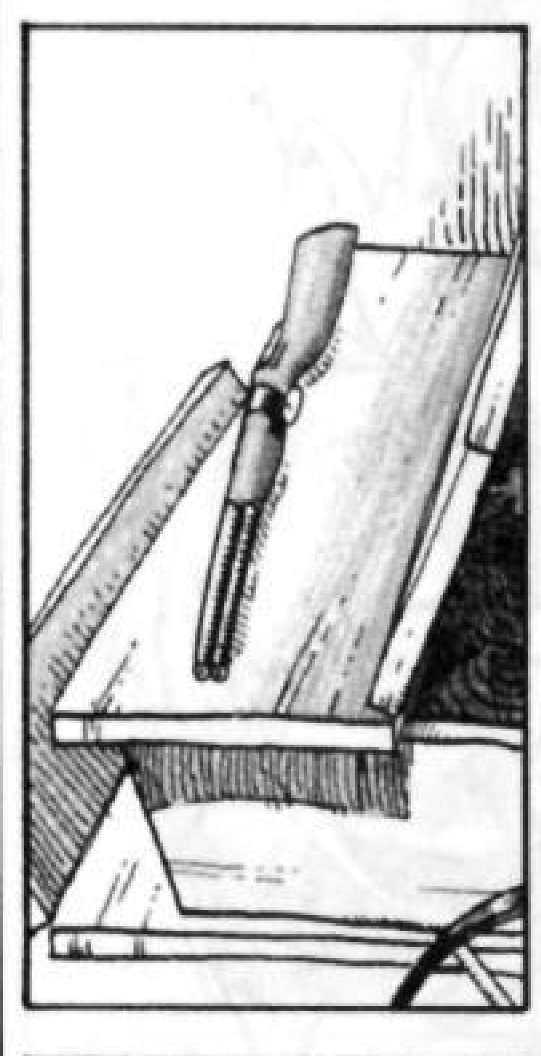

Crónica de dos jornadas en el campo
YA TENGO SU SOMBRERO, "BELLA DONCELLA..."
GRACIAS, "JOVEN Y APUESTO MOZO".
BUENO, AHORA TE DARÉ LA RECOMPENSA QUE TE MERECES.

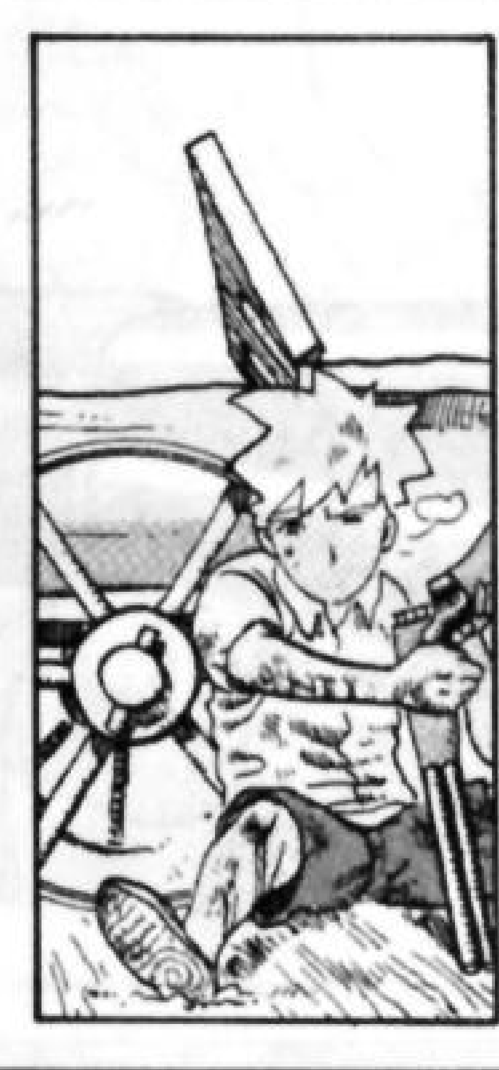

VAYA, VAYA...
PATRÓN... YO NO...
MARÍA, ME PARECE QUE TE DIJE QUE NO TE RELACIONASES CON LOS CAMPESINOS.
NUNCA.
¡VE A CASA!
SÍ, PAPÁ...
YO LE ASEGURO QUE NO VOLVERÁ A PASAR.
CLUB


YA LO CREO QUE NO VOLVERÁ A PASAR... ¿ME HAS ENTENDIDO?
¡AAH!
PEQUEÑO CABRÓN... TE VAS A ACORDAR DE ESTO TODA TU VIDA.


ARF
ARF










PARTO AHORA. NO QUIERO QUE SALGAS DE AQUÍ.

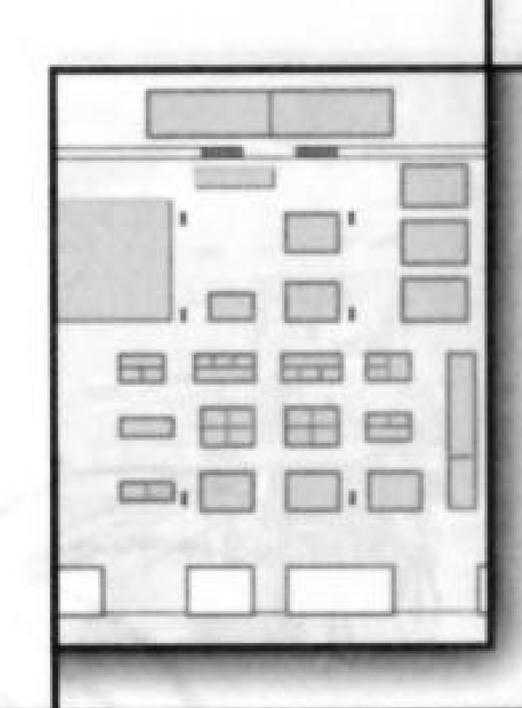
BLAM


¿PERO QUÉ...?
¡VETE, MARÍA!
¡NO!
...
¡NO LO HAGAS !!!


NO DISPARES ... A MI PADRE... POR FAVOR.
NO LE HAGAS DAÑO, POR FAVOR.
POR FAVOR.
POR FAVOR.
POR FAVOR.
¡MALDITO BASTARDO!
¡NO VAS A SALIR DE ESTA!
¡NO!
¡DÉJALO, PAPÁ!
¡NO LE PEGUES!


¡PAPÁ...!
¡PAPÁAA!
¡CALLA, MARÍA!
TLAC
¡ESTO ES LO QUE MERECE!
TLAC
CHAC
BLAM
FIN
MARCH '98

PROGRAMA DE ACTOS



VIERNES, 30 DE OCTUBRE

10: 00 A 12:00

Escenario. Karaoke libre.

10:15

Sala de vídeo. El baúl de los recuerdos. *Hello, Sandybell. La familia Robinson. Shulato. Juana y Sergio. Capitán Harlock*

11:00 A 12:30

Taller de manga. Personajes.

12:00 A 13:00

Escenario. Concurso karaoke.

12:00 A 14:00

Sala de actos. *Cómo aparece un manga en España.*

13:15

Sala de vídeo. Homenaje a Yoshifumi Kondo, el director de *Whisper of the Heart.* Un largometraje realizado por el Studio Ghibli.

16:00

Sala de vídeo. Selecta Vision presenta. *La visión de Escaflowne.*

17:00 A 18:00

Sala de actos. *Mi viaje a Japón.*

Escenario. Concurso-karaoke.

17:00 A 18:30

Taller de fanzines. El fanzine en fotocopias.

17:30 A 19:00

Taller de manga. Personajes.

18:00

Sala de vídeo. Anime de Oro. Arait Multimedia.

18: 00 A 19:00

Escenario. Karaoke libre.

18:30

Sala de actos. *Mala prensa.*



Durante todo el viernes estarán abiertos el Taller de animación y la Biblioteca. También estarán a disposición del público las consolas del Stand de video juegos. Para el resto de talleres, consultar horarios.

SABADO, 31 DE OCTUBRE



10:00 A 11:00
Escenario. Karaoke libre.

10:15
Sala de vídeo. ¿Las veremos algún dia? *Poket Monsters. Ruroni Kenshin. Slam Dunk. Conan. Nadesico. Golden Boy.*

10:30 A 14:00
Stand de videojuegos. Torneo de *Tekken 3.*

11:00 A 12:30
Taller de manga. Narrativa.

11:00 A 13:00
Sala de actos. Presentaciones.

11:00 A 13:00
Escenario. Concurso karaoke

12:00 A 13:00
Taller de fanzines. Estructura de una revista.

13:00 A 14:00
Sala de actos. Rueda de prensa Shingo Araki.

13:45
Sala de vídeo.. Descubre el *shojo* manga. *Marmalade Boy. Shojo kakumei Utena. Legend Idol Eriko.*

15: 00 A 17:00
Escenario. Karaoke libre.

15:00 A 19:00
Stand de videojuegos. Torneo de *Tekken 3.*

16:00
Sala de vídeo. Especial Shingo Araki.

16:30 A 18:00
Sala de actos. *Dobladores.*

17: 00 A 18:30
Escenario. Final del concurso de karaoke.

17:30
Sala de vídeo. Anime de Oro. *Mononoke Hime.*

17:30 A 19:00
Taller de manga. Narrativa.

18:00 A 19:00
Sala de actos. *¿Por qué a las chicas nos gusta más el manga que otros tipos de cómic?*

19:00 A 20:00
Escenario. Final disfraces.

Durante todo el sábado estarán abiertos el Taller de animación y la Biblioteca. Para el resto de talleres, consultar horarios.

DOMINGO, 1 DE NOVIEMBRE

10:00 A 11:00
Escenario. Karaoke libre.

10:30 A 14:00
Stand de videojuegos. Torneo de *Tekken 3.*

11:00 A 12:30
Taller de manga. SDs.

11:00 A 14:00
Sala de vídeo. Studio Ghibli. *Mononoke Hime.*

11:30 A 13:00
Sala de actos. Presentación. Soy *raro.*

12:00 A 13:30
Taller de fanzines. El salto al color.

14:00
Sala de vídeo. Manga Video. *Phantom Quest. El Hakkenden.*

15:00 A 19:00
Stand de videojuegos. Torneo de *Tekken 3.*

16:00
Sala de vídeo. Selecta Vision presenta. *Vampire Hunter.*

16:00 A 17:30
Sala de actos. *Making of anime.*

17:00 A 19:00
Escenario. Karaoke libre (opcional).

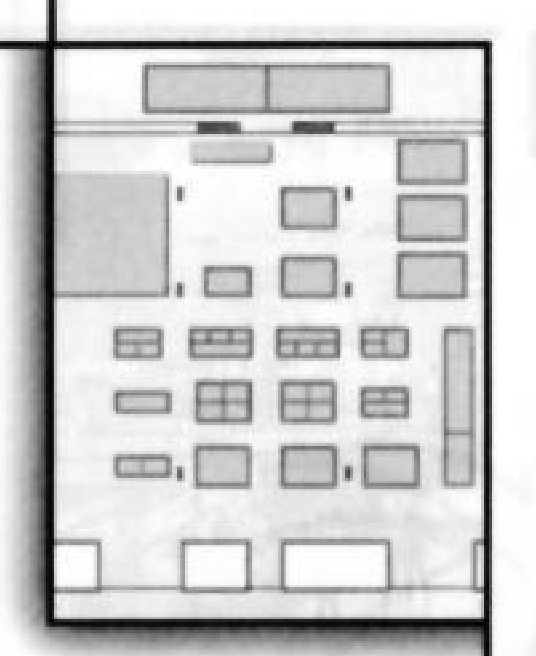
17:30
Sala de vídeo. Anime de Oro. *Neon Genesis Evangelion.* Proyección sorpresa.

17:30 A 19:00
Taller de manga. SDs.



Durante todo el domingo estarán abiertos el Taller de animación y la Biblioteca. Para el resto de talleres, consultar horarios.

NOTAS:



FIRMAS Y DEDICATORIAS





Personaliza tu *Guía y co*nsigue la firma, dibujo o dedicatoria de tu autor favorito en este espacio.





IV SALÓN DEL MANGA



DEL 30 DE OCTUBRE AL 1 DE NOVIEMBRE

LA FARGA L'HOSPITALET